

100% CONSOLE NINTENDO

NES • SUPER NES • GAMEBOY



SUPER

CONSOLE

ANNO 1 • NUMERO 2

MARZO 1994

L.5.000

FAS 7.50

FUTURA
PUBLISHING

SUPER NES

DSP TENNIS
DRAGONBALL Z 2 S.B.
SUPER GODZILLA
GANBARE GOEMON 2
MARIO'S TIME MACHINE
DORAEMON 2
SAILOR MOON R
RUSHING BEAT SHURA
MR. NUTZ
ALFRED CHICKEN
UTOPIA
TETRIS BATTLE GAIDEN
DESERT FIGHTER
HUMAN GP 2
KING OF THE MONSTERS 2
RIDDICK BOWE BOXING

NES

JIMMY CONNORS TENNIS

GAMEBOY

BART & THE BEANSTALK
SPIDERMAN & X-MEN
TURTLES 3

NBA JAM
PALLACANESTRO ALLA GRANDE!
TWINBEE 2

**IL MIGLIOR PLATFORM
DELLA STORIA?**

SPECIALE LAS VEGAS
**TUTTO MA PROPRIO TUTTO
IN DIRETTA DAL C.E.S.!**

HOKUTO NO KEN 7

**KENSHIRO SPEZZA LE
CATENE DEL SUPER NES!**

X Importazione diretta da tutto il mondo

X Novità disponibili ogni settimana

X Solo giochi originali e garantiti!

X Distribuzione in tutta Italia ai soli rivenditori

X Console, cartucce, cd-rom, accessori

**VIDEO
GAMES**



italia

CD VERTE ITALIA s.r.l.

DISTRIBUZIONE DIVERTIMENTO ELETTRONICO

21044 CAVARIA (VARESE)

Via Ronchetti 71/A

Tel. 0331/219800 Fax 0331/219555

GIOCA CON NOI

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

**Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55**

**IMPORTAZIONE
DIRETTA
DA U.S.A.
E JAPAN**

Super Nes + 1 Joy pad	L. 259.000
Super Nes Start + 2 Joy + Mario	L. 349.000
Super Famicom + 2 Joy pad	L. 389.000
Super Nintendo + Mario world	L. 309.000
Super Nintendo + Mario all stars	L. 339.000
Super Nintendo + Street fighter 2	L. 359.000

Novità Super Nes / Famicom

Adventures of Dr. Franken	L. 119.000
Champ's world class soccer	L. 119.000
Dig & Spike volleyball	L. 119.000
Dragon Ball Z 2	L. 169.000
Fatal Fury 2	L. 169.000
First of the North Star 7	L. 169.000
Genghis Kan 2	L. 139.000
Home Improvement	L. 119.000
Jim Power	L. 119.000
Lawnmower Man	L. 119.000
Legend	L. 119.000
Mario's Time Machine	L. 129.000
Mickey's Ultimate Challenge	L. 129.000
NFL Quarterback Club	L. 149.000
R-Type 3	L. 169.000
Side Pocket	L. 119.000
Soldier of Fortune	L. 139.000
Solstice 2	L. 169.000
Super Battle Tank 2	L. 129.000
Super Chase HQ	L. 119.000
Super Godzilla	L. 169.000
Super Hockey 94	L. 159.000
Super J Cup Soccer	L. 149.000
Super Nova	L. 119.000
Super Troll Island	L. 119.000
Super Virtual Boxing	L. 149.000
TMNT Tournament Fighters	L. 129.000
Tony Meola's Sidekick Soccer	L. 119.000
Top Gear 2	L. 149.000
Turn & Burn: No Fly Zone	L. 129.000
Wonderland Dream	L. 159.000
World Soccer 94	L. 119.000

Actraiser 2	L. 139.000
Addams Family 2	L. 119.000
Aero the Acrobat	L. 129.000
Aladdin	L. 129.000
Alien 3	L. 129.000
Another World	L. 139.000
Art of Fighting	L. 179.000
Blues Brothers	L. 99.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck Rock	L. 99.000
Cliffanger	L. 119.000
Contra Spirit	L. 89.000
Cool Spot	L. 129.000
Cybemator	L. 129.000
Daffy Duck	L. 119.000
Dragons Ball Z	L. 129.000
Empire Strike Back	L. 129.000
Equinox	L. 129.000
Exhausted Heat 2	L. 119.000
F. Zero	L. 79.000
Fatal Fury	L. 129.000
Fatal Fury 2	L. 169.000
Final Fight	L. 139.000
Flash Back	L. 129.000

Hook	L. 119.000
James Pond 2	L. 89.000
Joe e Mac 2	L. 89.000
Jurassic Park	L. 129.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
King Artur	L. 129.000
Last Action Hero	L. 119.000
Legend of Zelda	L. 119.000
Magic Johnson Basket	L. 119.000
Mario all Star	L. 139.000
Mazinga Z	L. 119.000
Mickey's Mystical Quest	L. 139.000
Mortal Kombat	L. 139.000
Nigel Mansell	L. 139.000
Parodius	L. 129.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Prince of Persia	L. 89.000
Ranma 1/2	L. 139.000
Ranma 1/2 2	L. 149.000
Road Runner	L. 119.000
Sengoku	L. 159.000
Star Wing	L. 139.000
Street Fighter 2 Turbo	L. 149.000
Striker	L. 129.000
Super Aleste	L. 129.000
Super Bomberman	L. 119.000
Super Dunk Shot	L. 99.000
Super Ghouls 1 Ghosts	L. 119.000
Super Mario Kart	L. 119.000
Super Mario World	L. 129.000
Super Probotector	L. 139.000
Super T-Type	L. 119.000
Super Star Wars	L. 139.000
Super Tennis	L. 119.000
Super Tetris	L. 179.000
Super Volleyball 2	L. 109.000
Suzuka 8 Hours	L. 179.000
Tiny Toons	L. 129.000
TMNT Tournament Fighter	L. 139.000
Top Gear 2	L. 139.000
Turtles IV	L. 139.000
Union Squadron	L. 139.000
Wing Commander	L. 139.000
World Heroes	L. 139.000
World League Basket	L. 119.000
Zombie Ate my Neighbors	L. 129.000

Le offerte del mese

Batman Returns	L. 79.000
Blues Brothers	L. 99.000
Contra Spirit	L. 89.000
Dead Dance	L. 79.000
F. Zero	L. 79.000
First Samurai	L. 89.000
James Pond 2	L. 89.000
Joe e Mac 2	L. 89.000
Pop N Twee Bee	L. 89.000
Rushing Beat	L. 69.000
Rushing Beat 2	L. 89.000
Street Fighter 2	L. 99.000
Super Dunk Shot	L. 99.000
Super Kick Off	L. 99.000

Game Boy Basic	L. 99.000
Game Boy + Tetris	L. 159.000

Games Game Boy

Alien VS Predator	L. 69.000
Bart & the Beanstalk	L. 69.000
Batman Animated Series	L. 69.000
Battletoads Double Dragon	L. 69.000
Championship Pool	L. 69.000
Chuck Rock	L. 69.000
Cliffhanger	L. 69.000
Dracula	L. 69.000
F1 Pole Position	L. 69.000
Gearworks	L. 69.000
Humans	L. 79.000
Incredible Crash Dummies	L. 79.000
Indiana Jones	L. 59.000
Itchy & Scratchy	L. 69.000
Joe and Mac	L. 79.000
Jurassic Park	L. 69.000
Kid Dracula	L. 79.000
Last Action Hero	L. 69.000
Loony Tunes	L. 79.000
Megaman 3	L. 79.000
Metal Masters	L. 69.000
Mickey's Dangerous Chase	L. 79.000
Miner 2049ER	L. 79.000
NBA Allstar Challenge 2	L. 79.000
Ninja Boy 2	L. 49.000
Parasol Stars	L. 49.000
Parodius	L. 79.000
Pit Fighter	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Ren & Stimpy	L. 69.000
Road Rash	L. 69.000
Robin Hood Prince of Thieves	L. 79.000
Sensible Soccer	L. 69.000
Side Pocket	L. 79.000
Speedy Gonzales	L. 69.000
Spiderman / X-Men	L. 69.000
Spiderman 3	L. 79.000
Spot's Coll Adventure	L. 79.000
Star Trek	L. 79.000
Star Wars	L. 79.000
Super Mario Land	L. 79.000

Super Mario Land 2	L. 79.000
Tazmania	L. 69.000
Tennis	L. 59.000
Terminator 2	L. 69.000
The Flintstones	L. 79.000
The Jetson	L. 79.000
Tiny Toons	L. 79.000
TMNT 3-Radical Rescue	L. 69.000
Tom and Jerry	L. 79.000
Top Gun	L. 79.000
Top Rank Tennis	L. 59.000
Total Carnage	L. 69.000
Track and Field	L. 79.000
Tumble Top	L. 79.000
Turtles 2	L. 79.000
Vampire Kid	L. 79.000
WWF Wrestling 2	L. 69.000
WWF-King of the Ring	L. 69.000
Yoshi	L. 69.000
Zelda	L. 79.000

**SPEDIZIONI
VELOCISSIME
PER
CORRIERE
SU TUA RICHIESTA**

**TEL. PER
LE NOVITÀ
E I TITOLI NON
IN LISTINO**

**ACCESSORI
DISPONIBILI
PER TUTTE
LE CONSOLE**

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie



SUPER CONSOLE

N. 2 marzo 1994

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga

In Redazione: Massimiliano "Mad Max" Anticoli, Simone "Deejay"

Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Piero "sta foto la scanno io" Dell'Orco, Vincenzo "Cellular" Renzi, Pierfranco "Char Aznable" Merenda, Fabio "Bio Massa" Massa, Matteo "MBF" Bittanti, Marco "Saima" Del Bianco, Paolo "Santaz" Santagostino, Alessandro "Alex - Recoaro" Assi, Fabio "James Bond" D'Italia

Progetto Grafico e Copertina: Stefano Cerioli

Grafica: Studio Grafico Quetzal s.n.c.

Amministratore Unico: Giampietro Zanga

Direttore Editoriale: Filippo Canavese

Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano

Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Pubblicità: Futura Publishing S.r.l. - Tel. 02/66981586 - Fax 02/66981159

Sede Legale: Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02/66011371 - Fax 02/66011969

Redazione e Pubblicità: Via Edolo, 29 - 20125 Milano - Tel. 02/66981487-66981586 Fax 02/66981159

Prezzo della rivista: L.5.000

Arretrato: L.10.000

Abbonamento annuo (11 numeri): L.38.500

Abbonamento Estero: L.77.000

Per sottoscrivere abbonamenti utilizzare il coupon all'interno della rivista.

Stampa: Tiber - Brescia

La rivista è stata realizzata con le più moderne tecnologie di trattamento immagini grazie a: Scanner Agfa Focus, RadiusTV & Theatrics Software e Apple Macintosh

Distribuzione: So.di.p. - Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470

Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N° 949 del 14-01-1994

Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti dalla rivista Nintendo Magazine System - Enmap Images UK

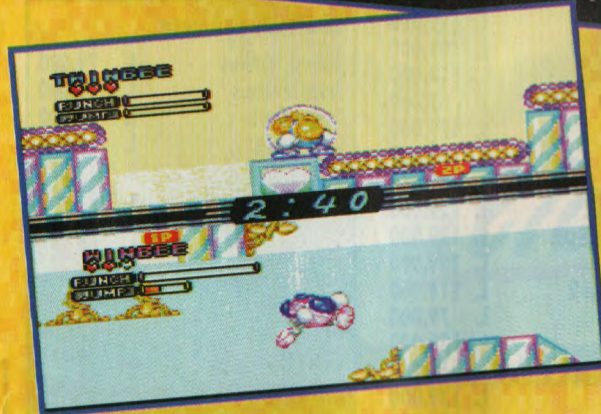
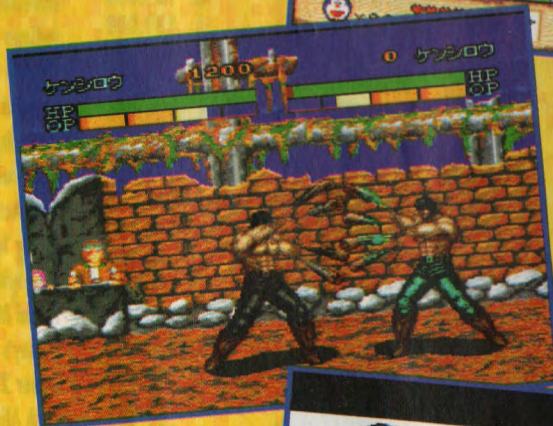
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.

Super Console è una rivista indipendente non connessa alla Nintendo.

Super Console © 1994 Futura Publishing S.r.l. Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicato sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotografie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Milano 1994



PREVIEW

The chaos engine

22-23



RUBRICHE

SUPER SUP-POSTA

8-11

Busta 1, busta 2 o busta 3? Tutte!

SUPERCONSOLE NEWS NETWORK

12-31

Las noticias arriban da Las Vegas!

SUPERPARADE + PARADIGMI

88-89

Praticamente: er mejo!

SUPERTRIX

90-97

Cheat a go-go e una guida a Fatal Fury 2!

VIEWPOINTS

98

Ma diamoli, 'sti numeri!



REVIEW

A	CE WO NERAE! (DSP TENNIS)	42-44
A	LFRED CHICKEN	68-69
D	ESERT FIGHTER	74-75
D	ORAEMON 2	54-55
D	RAGON BALL Z 2 SUPER BUTOODAN	46-47
G	ANBARE GOEMON 2	50-52
H	OKUTO NO KEN 7	38-40
H	UMAN GRAND PRIX 2	76-77
K	ING OF THE MONSTERS 2	78-79
M	ARIO'S TIME MACHINE	53
M	R. NUTZ	66-67
N	BA JAM	34-37
R	IDDICK BOWE BOXING	80-81
R	USHING BEAT SHURA	62-64
S	AILOR MOON R	60-61
S	ECRET OF MANA	70-71
S	UPER GODZILLA	48-49
T	TETRIS BATTLE GAIDEN	73
T	TWIN BEE 2	56-58
U	TOPIA	72
NES		
J	JIMMY CONNORS' TENNIS	82
GAME BOY		
B	ART AND THE BEANSTALK	84
S	PIDERMAN X-MEN	85
T	TURTLES 3 - RADICAL RESCUE	86

UN **SUPER**

CON UN **SUPER** SCONTO DEL 50%
(11 NUMERI) CON UN **SUPER** PREZZO
E IL **SUPER** VANTAGGIO DI NON PAGARE
UN **SUPER** NUMERO PER UN ANNO

 SOLO  **SUPER**
CONSOLE
IL MEGLIO PER LE
CONSOLE NINTENDO
DA  **FUTURA**
PUBLISHING

ER ABBONAMENTO

10% PER UN **SUPER** ANNO

DISPARMIO (L.38.500 ANZICHÉ L.55.000)

NON PERDERE NEANCHE

SUPER LETTORE

CHE SI ABBONA SUBITO!

Sì desidero abbonarmi a **SUPER CONSOLE**
per un anno (11 numeri) a L.38.500 anziché L.55.000

Cognome e nome _____ anno di nascita _____

via e numero _____ tel. (_____) _____

cap _____ città _____ provincia _____

Modalità di pagamento

☐ Allego assegno bancario numero _____ della banca _____

☐ Attendo vostro modulo di conto corrente postale



SUPER SU

Yo! Se vi siete sintonizzati solo in questo momento vi ricordo che il risultato è ancorato sullo zero a zero, ma chi va al mulino s'infarina. Dopo questo importante messaggio subliminale del nostro sponsor, passo ad introdurre a tutti i lettori - vecchi aficionados e nuovi proseliti - la **Sup-Posta**, rubrica underground che piace, ma costa. Non fateci caso, mi serviva una rima idiota, ma gli Articoli 31 sono un'altra cosa. Ringrazio personalmente tutti coloro che hanno risposto all'appello del numero scorso: siamo stati sommersi dalle vostre lettere e/o fax: sinceramente, non ci aspettavamo un simile successo. Questo significa che dovremo darci ancora più sotto: non ci va proprio di deludervi. Per adesso, parafrasando il buon vecchio Frankie, dedichiamo un-omaggio-un-tributo-un-riconoscimento a:

ADJ (Roma), il mitico "Acqua" (Novara), Alexandre "Dupont" Pasetto, Ciro, Fabio "Sub-Zero" Pinna (Pisa), Simone Della Valle (Milano), Igor Tagliabue (Modena), Stefania Colom-

bo, Antonio Gandolfi Colleoni, Carlo Pirazzini, Matteo "Emme-Ci" Cava, Roberto "Ebisu" Pirazzini (la vostra fanzine "Atomic" è galattica!), il Giano e a tutti quelli



che, per mancanza di spazio, non vedranno pubblicata la loro lettera... Sarà per un'altra volta!

Yours,

MBF

NELLA CASA LA SITUAZIONE E' TESA...

Carissima reda di Super Console, ho appena acquistato il vostro primo numero e, sinceramente è proprio super apocalittico! Sono ancora più contento perché ho ritrovato i miei due redattori preferiti: MBF e la Bio Massa. Dopo tutti questi complimenti, passiamo al nocciolo della lettera:

sono veramente buoni i biscotti di Nonna Papera? Ehm, no, ho sbagliato... Il SNES "morirà" per colpa dei nuovi arrivi (3DO, Jaguar, Amiga CD-32 etc.)?

Io credo di sì, per i seguenti motivi:

1) Le software house di solito producono più giochi per le console più potenti

2) La Nintendo sta rompendo tutti gli sviluppatori con queste beotate sulla censura (l'avete visto **Mortal Kombat**?)

3) Il prezzo delle nuove console (Jaguar primo fra tutti) è lo stesso dello SNES (250 dollari) e quindi una persona si chiede se sia meglio una console a 64-bit anziché un misero 16-bit.

4) La stessa Nintendo, oltre tutto, sta dedicandosi a tempo pieno al Project Reality che lancerà nel 1995, e di conseguenza avrà molto meno tempo per lo SNES.

5) I prezzi delle cartucce con i chip SFX sono troppo alti e nemmeno proporzionati alla qualità del gioco in sé (secondo me **Sensible Soccer** è molto meglio di **Star-Wing**).

6) Tutti i rivenditori pompano al massimo le nuove arrivate e le vecchie vengono messe in un "angolino".

Bene, dopo aver elencato quelle che ritengo essere le ragioni per cui il gioiellino di mamma Nintendo non avrà un roseo futuro, vi saluto.

Riccardo Braga - Gallarate (Va)

PS

Vorrei salutare Claudio Fulgosi e Alessio Longhi.

Il sottoscritto e "la" Biomassa ringraziano commossi. Per quanto riguarda il futuro del SNES, non la vedo così grigia, anzi...

1) Non è vero. Le software house pro-

ducono giochi per le piattaforme che vendono di più, non per quelle più potenti. Non è affatto detto che le console tecnicamente più avanzate siano anche le più vendute. Lynx docet.

2) Sì, c'è un certo malcontento, ma per ora le soft house fanno così tanti soldi che qualche taglio qua e là non le spingerà mai a revocare un sugoso contratto con la Nintendo.

3) Mmm, il numero di bit non è un argomento determinante per la scelta di una console, almeno per me. In genere, la prima cosa che vado a vedere di una macchina è la qualità dei



SUPER E REPUS

Istruzioni per l'abuso

Super: robe che fanno tendenza, massicce, cattive.

Repus: cose scarse, negative, meno di zero...

Servono ulteriori commenti? Fatevi sentire.

SUPER

MTV Europe
MTV Usa
British Knights
Ewing's
Amazing, l'ultimo video degli Aerosmith
Londra
Ice Cube

REPUS

Videomusic
MTV Europe
Reebok
Adidas
Gli Aerosmith
Milano
Ice-T

suoi giochi. Facciamo una rapida analisi delle nuove macchine sul mercato:

3DO

Costa una barca di soldi e, fino ad oggi (gennaio '94) non ha riscosso grande successo. Hardware costoso e software mediocre: se Trip e compagni non si danno una mossa, il 3DO farà la fine del CDTV. A Las Vegas ho visto una serie di titoli ec-

cezionali (**Total Eclipse**, **Megarace**, **John Madden Football**, **Theme Park** tra tutti), ma, nella migliore delle ipotesi, il 3DO non diventerà un sistema di massa prima del 1995. Direi che Peter Main ha vinto la sua scommessa: lo scorso Natale, la Nintendo ha incassato più di grazie a **Super Mario All-Stars**, che la 3DO tra hardware e software dedicato.

Jaguar

Dunque, ha un price-tag di 200 dollari (il SNES costa \$99 in America), ma, ora come ora, non c'è mezzo titolo che giustifichi l'investimento. **StarWing** è molto più divertente di **Cybermorph**, **Crescent Galaxy** non ha praticamente livelli di parallasse (!), **Checkered Flag II** non vale la metà di **Virtua Racing** per Megadrive, e **Raiden** è uno sparatutto abbastanza dozzinale. **Alien vs Predator** sembra galattico, ma preferirei aspettare la versione finale, visto che fino a oggi non ho visto che demo più o meno giocabili. Un po' pochino per un 64-bit... Sempre che sia veramente un 64-bit... Un programmatore della Accolade, che si sta occupando della conversione di **Bubsy** per Jaguar, mi diceva a Las Vegas che la console Atari gli pare più che altro un 16-bit super customizzato, un Amiga all'ennesima potenza (non a caso, la console Atari vanta un blitter e un 68000), piuttosto che un 64-bit "puro". Sì, il buffer che gestisce l'uscita video è a 64-bit, però, parliamoci chiaro, la definizione "console



a 64-bit" è un po' tirata per i capelli...

Amiga CD-32

Dubito che riesca ad affermarsi fuori dalla vecchia Europa.

4) Niente di più falso: vai a leggerli il reportage del CES...

5) De Gustibus...

Star Fox 2 si preannuncia fenomenale e anche **Stunt Race FX** non è poi così malvagio...

6) I rivenditori le pompano (come la stampa, del resto), perché ne hanno tutti gli interessi: nuove console sul mercato significano nuove possibilità di fare soldi... Non prendetevela con me: è tutta colpa di Adam Smith!

... CONFUSA, LA SCENA E' DIVISA...

Massiccia reda di Super Console, siamo due orgogliosi possessori di Super NES e di Amiga CD-32. Abbiamo comprato senza indugi la vostra rivista termolunare e dobbiamo dirvi "Well done! You guys are awesome!". Ci voleva proprio un mensile come il vo-

stro che trattasse più dettagliatamente il Super NES. Le foto sono grandiose, le recensioni uniche, le news spaziali, la classifica è cenobitica. L'unico appunto che vorremmo fare è che le pagine sono poche, rispetto alle altre riviste.

E ora sotto con le domande:

1) E' meglio **Kunyo Kun**, **Battle Dodgeball** o **Battle Dodgeball II**?

2) **Mortal Kombat With Blood** include anche le vere mosse finali?

3) Perché Pier Franco Merenda si fa chiamare Char Aznable? E' un soprannome orrendo!

4) Oltre a **Zelda III**, mi dite un altro rpg apodittico non in Giappone?

5) Vedremo **Fifa International Soccer** per SNES? Quando? Continuate così!

Enrico "noio seghen" Tatti e Lorenzo "mandi mandì" Nissen (Prato)

Grazie per i complimenti, ma vorrei chiarire una cosuccia: le presunte poche pagine di Super Console rispetto alle altre testate. Innanzitutto SC non è una rivista come le altre: è dedicata alle console Nintendo, quindi i paragoni con le riviste orizzontali non stanno in piedi. Tut-

PARLIAMONE...

Fate esplodere l'opinione che è in voi! Prendete carta e penna e scrivete la vostra opinione sugli argomenti che seguono. Potreste diventare i protagonisti di uno dei nostri futuri dibattiti!

* La censura operata dalla Nintendo è legittima o totalitaria?

* Il prezzo dei videogiochi è esagerato o giustificato?

* Le nuove console e macchine multimediali come Jaguar, 3DO, Amiga CD-32 costituiscono una minaccia effettiva per il Super NES?

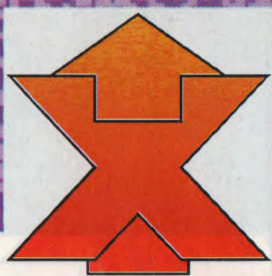
* I giudizi dei recensori sono attendibili o meno? Come si giustificano le differenze talvolta abissali tra le recensioni di medesimi giochi pubblicati dalle riviste "specializzate"?

* La Nintendo ha sbagliato a non lanciare un CD-ROM per SNES?

* Come giudicate riviste di videogiochi che ormai sono diventate dei veri e propri cataloghi pubblicitari?

* Cosa ne pensate dei finali dei videogiochi? Vale la pena di sbattersi per ore per beccarsi un semplice "Compliments"?

* Qual è il re indiscusso dei picchiaduro? Come si spiega il successo di giochi come **Street Fighter 2**, **Mortal Kombat** etc.?



SUPER SU

tavia, se vogliamo proprio fare i fiscali, non mi pare che la nostra mag abbia poche pagine. Possiedi un Super NES,

1) Battle Dodgeball II.

2) Sì.

3) Risposta di Char: "Probabilmente perché non avete anco-

non con le console a 16-bit. L'Amiga CD-32 è, in Europa, l'unico vero pericolo per lo SNES: bisogna però dire che finora non è uscito uno straccio di gioco migliore di quelli disponibili per il vecchio Amiga 500"

(Luca Maggiolini, Bareggio - Milano)

"Dovremo aspettare fino al 1995 per avere il successore del

Super NES, il Project Reality. Però sinceramente mi sembra una messinscena della Nintendo per impedire agli utenti, almeno psicologicamente, di

comprare adesso console "avversarie". Nel frattempo, la Nintendo ha due anni per dimostrare che lo SNES può ancora dare prodotti ineguagliabili" (Alessandro Albano)

"Guardate il Neo Geo: pur sfornando picchiaduro da 100 e passa megabit non è stato capace di superare **Street Fighter 2: CE** per Super NES. I nuovi mostri tecnologici come 3DO, Jaguar etc. potranno battere la console Nintendo solo se saranno in grado di fornire giochi non solo graficamente eccelsi, ma soprattutto

dotati di concept originali e di giocabilità convincente" (Porzio "Jo" Giuseppe, Segrate - Milano, che si definisce un "picchiadurista incallito")

"Molte delle nuove macchine sono dei mezzi bidoni, perché molti dei titoli annunciati non sono un granché e quelli che sono usciti non valgono da soli l'acquisto di console così costo-



	CVG33	GP24	CM26	SuperConsole1
pagine totali	132	114	164	100
pagine pubblicità	25	32	63	14
pagine dedicate SNES	17	36	35*	72
Recensioni SNES	9	12	10	16

* abbiamo contato anche uno speciale di 5 pagine su **Mortal Kombat** che in realtà è dedicato anche a MD, GB, MS, GG.

giusto? Quindi ti interessano le notizie, le recensioni, i trucchi per la tua console? Occhei, adesso prova a leggere la tabella comparativa che segue e poi fammi sapere... Ah, abbiamo preso in esame le riviste italiane di videogiochi uscite in edicola a gennaio...

Come puoi vedere, Super Console vince nettamente in base al rapporto tra le pagine totali e la pubblicità nonché a quello tra le pagine dedicate al SNES e le recensioni ad esso dedicate. Ogni altro commento è superfluo. Comunque, posso anticiparti - ma in via strettamente confidenziale - che tra non molto aumenteremo il numero di pagine... Ehi, che rimanga tra di noi, ok? Vado di risposte:

ra capito che Char Aznable è il nome e non il soprannome". 4) Flippa a pagina 70 e scioppati la recensione di **The Secret of Mana**. Imperdibile!

5) **Fifa International Soccer** per SNES dovrebbe uscire ad aprile...

DIBATTITO: IL FUTURO DELLO SNES

"Non penso che il Jaguar possa costituire una minaccia per il Super NES. L'Atari è una società troppo inaffidabile, basta vedere come ha affossato il Lynx. Voglio vedere quale software house nipponica lo supporterà... Il 3DO, visto il prezzo, è in competizione con il PC e

ERRORI DI STAMPA

Se vi capita di leggere una castroneria inerente ai videogiochi pubblicata su una rivista del settore (e questo vale anche per la nostra), su un quotidiano, o su un settimanale, fotocopiatela o spediteci direttamente la pagina incriminata. Ci faremo quattro risate assieme...

"Le buone (notizie, ndr) includono il successo dei lettori e dei videogiochi CD-ROM della Sega che a Natale '92, nei soli Stati Uniti, hanno registrato la vendita di oltre 200.000 lettori Genesis al prezzo di 300 dollari l'uno" (Valeria Veltroni, VHS Film Guida '93, pag. 23)

E no, cara Valeria (il Walter de l'Unità c'entra qualcosa?), il Genesis non è affatto un lettore CD-ROM, ma una console. Trattasi della versione americana del nipponico ed europeo Megadrive. Il CD-ROM dedicato al Genesis è il Sega CD. Cose belle.

"Nei videogiochi una azienda bolognese (la Simulmondo, ndr) sfida Nintendo e Sega" (Marco Fossi, Panorama del 12/12/93, pag. 293)

Vaaa Beeene. E la Innocenti ha dichiarato guerra alla Mercedes-Benz... Avanti un altro.

"(Mortal Kombat, ndr) è diventato il simbolo di un nuovo tipo di software così appassionante da stregare gli adulti, così realistico da far concorrenza alla qualità del cinema, così tecnologicamente avanzato da offrirci un primo assaggio della tivù interattiva. Ma anche - a seconda del punto di vista - tanto violento, insulso e pericoloso da minacciare la "rovina" della gioventù e della civiltà occidentale" (Luca Neri, da L'Espresso del 19/12/1993)

Qualcuno ha detto "farneticante"?

se (3DO soprattutto)"
(Francesco Vitetta,
Milano)

E' ESPLOSA LA MODA, LA MAS- SA SI ACCOSTA...

Aaayeah! Non ci posso credere! Finalmente qualcuno ha avuto l'idea geniale di lanciare una rivista per il mio amato Super NES! Ed è galattica! Incredibile veramente, il migliore regalo di Natale (con un po' di ritardo, ma chi se ne frega) che potevate farmi! Adesso basta con i complimenti sennò vi montate la testa, vi scrivo per chiedervi un paio di favori e per rivolgervi qualche domanda:

a) Dedicate più spazio al Gameboy! (Sarà fatto! ndMBF)
b) Ottimi così: date più pagine che potete a news e antepreme. I trucchi vanno benissimo come sono adesso: che non vi salti in mente di mettere anche voi quelle inutili mappe che fanno vedere tutto il gioco dall'inizio alla fine (che gusto c'è poi, a giocare?): rubano un sacco di spazio e basta!
E ora domande a più non posso:

1) Lo so che la mia è una domanda stupida, ma ci sono qualche possibilità di vedere **Elite II** per SNES? Che mi dite

di **Syndicate** e **Cannon Fodder**?

2) Quali sono le caratteristiche tecniche del Project Reality?

3) Comprenderà un CD-ROM o funzionerà solo a cartucce?

4) Sarà più potente della console NEC?

1) Non è affatto una domanda stupida! Ti dirò di più, la Konami, che ne detiene i diritti, ha appena commissionato a David Braben, l'autore del gioco, una versione per SNES, che probabilmente utilizzerà il chip SFX2. Seguici se vuoi saperne di più. Tra l'altro pare che sarà convertito anche il primo **Elite**, già disponibile per NES...

Syndicate dovrebbe uscire per la fine di aprile. Già mi immagino la censura...
Cannon Fodder: non abbiamo avuto conferme ufficiali, ma sono pronto a scommettere un gelato che uscirà anche per SNES.

2) Dunque, dati (non definitivi) alla mano:

Processore centrale:
R4400 64-bit RISC
Velocità:
tra 100 e 150 MHz
MIPS:
100
Grafica
16.7 milioni di colori
Risoluzione:
1024X1024
Poligoni al secondo:
100,000

Software House coinvolte:

Konami, Capcom, Williams

3) Stando alle ultime notizie, il Project Reality funzionerà solo a cartucce: la Nintendo sta sviluppando dei nuovissimi chip ad alta densità. Il CD-ROM è stato scartato per vari motivi: non offre una valida protezione contro la pirateria e gli attuali sistemi non permettono un trasferimento di dati sufficiente alle esigenze del Project Reality. Stay tuned for more...

4) Troppo presto per dirlo... La console NEC (ribattezzata FX, in origine Iron Man) dovrebbe uscire verso la seconda metà del 1994, dopo una serie di posticipi sospetti, quindi rimando ad allora i primi giudizi.

E DI POSSE GIA' OGGI SON PIENE LE FOSSE...

Cari amici di Super Console, siete grandissimi! Sono rimasto senza parole quando, in edicola, ho trovato una nuova rivista di videogiochi dedicata alle console Nintendo. Avete fatto un ottimo lavoro e spero proprio che continuerete su questa strada: non avete rivali! E adesso, qualche

domanda per voi:

1) Ho visto che sono usciti due giochi di **Zelda** per CD-i? Come sono? Vale la pena di comprarsi un CD-i Philips per giocarci?

2) Uscirà il seguito di **Area '88**, uno degli sparatutto più belli per SNES?

3) Vedremo per SNES **King of the Monsters 2**, **Fatal Fury Special**, **Samurai Showdown**, **Viewpoint**, **Magician Lord**?

4) Che fine ha fatto **Breath of Fire**?

5) Preferisci **Final Fantasy 2** o **The Legend of Zelda III**?

6) Quando uscirà **The Legend of Zelda IV**?

7) Vedremo mai **Goal** per SNES e GB?

8) Sbaglio o non corre buon sangue tra voi e quelli di Consolesmania?

Ciao,

Piero Girotti (Bergamo)

1) Mah, non mi sembrano niente di eccezionale, e poi il CD-i costa una caterva... Fossi in te aspetterei per il prossimo **Zelda** per SNES che uscirà nel corso del 1994..

2) Non proprio: dovrebbe uscire la versione definitiva di **Carrier Airwing** (in America si chiamava **US Navy**),

del quale la Capcom aveva preso a prestito alcune sezioni in **Area '88** (aka **Un Squadron**). Che casino.

3) Sì, Non saprei, Sì, No, No.

4) La versione in inglese è ancora in forse. Ti conviene buttarti su **The Secret of Mana**.

5) **Zelda III**, ma il nuovo **Brain Lord** (Enix) sembra massiccio di brutto...

6) Sometime in 1994.

7) La Virgin sta lavorando alla versione 16-bit di **Goal** (migliore simulazione di calcio della storia tranne che per quel beota di Simone "Rebel without a pause" Crosignani), ma non è stata ancora confermata quella per Gameboy.

8) Sbagli: massimo rispetto a tutti i nostri concorrenti. Anzi, abbiamo appena sfidato a calcetto i redattori di CM, e pensiamo di fare lo stesso con quelli di GP e CVG. Vi faremo sapere.

Scrivete a:

**FUTURA PUBLISHING
SUPER SUP-POSTA
SUPER CONSOLE**

**via Edolo, 29
20125 Milano
(Pianeta Terra)**

Fax: 02/66981159



SPECIALE WINTER CES 1994



SUPER CONSOLE

THE BEST PLAY HERE!

Un altro Consumer Electronics Show è passato. La festa è finita, gli amici se ne vanno. Nell'enorme padiglione Nintendo (il più grande della fiera, per quanto riguarda il settore videogiochi), risuonano ancora le assordanti colonne sonore dei giochi che ci terranno impegnati per la prima metà del 1994. Titoli come **Stunt Race FX** (precedentemente conosciuto come **Fx Trax**), il secondo gioco Nintendo ad incorporare il chip SFX, ma anche **Super Metroid**, il primo titolo a 24 Mbit mai apparso per il 16-bit Nintendo, hanno riscosso ampi consensi. Il 1994 sarà ancora monopolizzato da **Mario** e compagni, a quanto pare. Le vendite del Super NES e del Game Boy continuano a crescere, sebbene in maniera meno impressionante rispetto al 1992, ma è il NES a costituire l'anello debole della catena: nonostante gli sforzi della Nintendo, il piccolo 8-bit è praticamente andato, checché ne dicano i PR.

Too bad, ma occorre guardare avanti: il Project Reality, la macchina da gioco "definitiva" che la Nintendo sta sviluppando in collaborazione con la Silicon Graphics non è la barzelletta del giorno, ma una macchina che cambierà il modo di videogiochiare. Almeno così dicono...

NINTERVISTA

La Nintendo Vista Da Vicino

- * **PROJECT REALITY:** cosa c'è di vero?
- * **CHIP SFX:** i giochi della nuova generazione
- * **PREZZI:** finalmente calano!
- * **NES:** il suo futuro
- * **GAMEBOY:** per vincere, oggi e domani!

Nel marasma di un mercato in continua evoluzione che ci propone nuove macchine e nuove piattaforme ludiche a getto pressoché continuo è facile cadere in uno stato di confu-

sione totale. Nel buio attuale solo un'intervista esclusiva con "uno di quelli che conta", **MIKE HAYES**, Marketing Director della Nintendo of Europe, può portare qualche chiarimento. E che chiarimenti! Nelle prossime righe potrete sciopparvi nientepodimeno che la strategia della grande "N" in questo anno appena cominciato, seguita da una serie di dati oggettivi che non mancheranno di stupirvi. Quindi staccate i telefoni, spappazzatevi sul divano e continuate a leggere!

Super Console: Mike, sappiamo che hai un sacco da fare, ti ringraziamo per questa intervista...

Mike Hayes: Non c'è problema.

SC: Dunque, abbiamo una caterva di domande che vorremmo rivolgerti. Cominciamo con qualcosa di facile: che cosa sta succedendo?

MH: In che senso?

SC: In tutti i sensi.

MH: Dunque, da dove potrei cominciare? (Sorride, assume un'aria da ebete, si gratta il cranio, allontana il piatto della pizza che ha di fronte). E' forse superfluo affermare che tutte le console Nintendo quest'an-

in questo 1994 ci saranno molti più giochi disponibili.

SP: (ingozzandoci di pizza) Tipo?

MH: Beh, tanto per cominciare, posso dire che il 1994 sarà l'anno dei giochi SFX2. Nei prossimi nove mesi usciranno molti titoli che sfruttano questa tecnologia e ancora una volta voi sarete i primi a parlarne. Cominceremo con **Stunt Race FX** (vedi box, ndt) seguiti da una serie di titoli SFX ultra-segreti dei quali non posso dire nulla al momento... Inoltre usciranno anche titoli SFX prodotti da sviluppatori esterni come la Elite, ad esempio. Il primo sarà **Power Slide** (vedi box, ndt).

SC: Giochi ultrasegreti? Di cosa si tratta?

MH: Non posso parlarne, mi spiace.

SC: Dai, non fare il beota!

MH: Sono spiacente. Quello che posso dirvi adesso è che ho personalmente visto due dei tre nuovi titoli che usciranno nei prossimi mesi e posso assicurarvi che si tratta di giochi impressionanti. Utilizzano la tecnologia SFX2 e penso che i videogiocatori ne resteranno entusiasti. (uno di questi è **Star Fox 2**, vedi box, Ndt). Ehi, ma non ne hai abbastanza di pizza?

SC: Yup! Dicci quello che sai sul Project Reality, adesso.

MH: Cosa vorresti sapere?

SC: Più o meno tutto.

MH: Tutto? Ok, mettiamola così: non abbiamo intenzione di introdurre una nuova tecnologia per il gusto di lanciare qualcosa di nuovo. A chi serve? Anche le migliori macchine non valgono nulla senza un software all'altezza. Questa è sempre stata la filosofia della Nintendo nel passato, ed è - indiscutibilmente - quella giusta. Stiamo ancora producendo giochi per NES, il GB tira più che mai e ci vorrà ancora molto tempo prima che le potenzialità dei 16-bit vengano esaurite. Tra l'altro, ti posso rivelare che abbiamo tutta una serie di giochi nuovi ispirati a **Donkey Kong** per NES e Game Boy. Questo è tutto



Mike Hayes, un uomo, la sua giacca...

no saranno supportate da una nuova serie di titoli veramente epocali. Abbiamo speso gli ultimi dodici mesi nel tentativo di incrementare radicalmente il software per Super NES, NES e Game Boy e direi che rispetto al '93,



ciò che posso dirti adesso, ma è evidente che abbiamo intenzione di supportare ancora tutte le nostre console.

SC: Quindi non avete intenzione di abbandonare i sistemi a 8-bit, come sostengono alcuni apocalittici di mestiere...



Ecco cosa vedremo per il Project Reality...

MH: Ovviamente no. E' chiaro a tutti che il NES oggi è una console indirizzata per lo più a un pubblico di giovanissimi, soprattutto per via dei prezzi bassissimi, ma questo non significa che non usciranno titoli eccellenti per questa macchina nel '94. Il NES è la console che vanta il più grande numero di giochi disponibili del mondo, e oggi potete portarvela a casa per meno di 30 sterline (circa 80 mila lire, in USA il NES costa ora \$50, ndt). Un vero affare.

SC: Molto interessante. Quando si comincia a parlare del Project Reality?

MH: Mi hai chiesto di parlare degli 8-bit, prima...

SC: Già (e gnam!, un bella fetta di pizza finisce nelle fauci del redattore). Cosa mi puoi dire?

MH: Come ti ho detto, alla Nintendo non pensiamo che un lancio improvvisato possa soddisfare gli utenti: è necessaria una base di lancio adeguata, e per sviluppare giochi vincenti occorre del tempo. La tecnologia da sola non funziona un granché bene, come abbiamo potuto vedere tutti con il Mega-CD. Una nuova macchina dovrebbe essere in gra-

do di mostrare alla gente cose che non avrebbe neppure immaginato fosse possibile fare, ma il prezzo deve necessariamente essere inferiore alle 200 sterline (mezzo milione circa, ndt).

SC: (Sgranocchiando la crosta) Mezzo milione? Pensate veramente di riuscirci?

MH: Certo. Il prezzo giusto è più importante della macchina in sé. Prendi la 3DO, ad esempio: chi spenderebbe \$699 (circa 1.200.000 di lire, ndt) per averla?

SC: Io no.

MH: Esattamente. Una nuova macchina deve essere innovativa, ma anche relativamente economica. Penso che sia legittimo affermare

che il Megadrive oggi appaia estremamente datato. Ormai è evidente. I veri videogiochiatori vogliono videogiochi massicci, e la Nintendo ha titoli massicci per tutte le sue console. Ecco perché la nuova macchina Nintendo non potrà che riscuotere un ottimo successo. Sappiamo quali sono le priorità giuste e le abbiamo tutte. Inoltre sappiamo produrre i giochi che la gente vuole veramente giocare.

SC: Abbiamo visto una serie di demo della Silicon Graphics e ne vedremo certamente ancora. Pensate che la Silicon possa essere un partner giusto per la Nintendo?

MH: La Silicon Graphics (SGI) è una grande società e la nostra collaborazione è motivo di vanto per noi. La parola chiave è "giocabilità": più i videogiochi sono eccitanti e coinvolgenti e più massiccia sarà la macchina sulla quale gireranno. Il Project Reality non costituirà semplicemente la nuova generazione dei videogiochi, ma sarà persino al di là di essa.

Quello che siamo riusciti a fare sino ad ora è già incredibile.

SC: Occhei, ma diciamolo: il Project Reality non uscirà che in sala giochi nel 1994, mentre la versione da casa sarà pronta solo per il 1995. Non pensate che allora la gente avrà già optato per altri sistemi?

MH: Ognuno si sta dando un gran da fare per introdurre nuove macchine, e, come potete vedere, stanno fallendo tutti. Comunque, grazie al Project Reality, il futuro dei videogiochi è salvo. Fino ad oggi il divertimento casalingo è stato piuttosto passivo: tutto quello che abbiamo fatto è stato fissare uno schermo. In un futuro assai vicino a noi ogni cosa sarà interattiva. Grazie alla tecnologia che si basa sulle fibre ottiche c'è un nuovo universo del divertimento elettronico letteralmente da scoprire. Non ci sono limiti.

SC: Va bene. Ma non stai forse dimenticando che ci sono altri che stanno tentando la stessa cosa?

MH: Lasciami dire una cosa: in tutti i salotti ci sono uno stereo, una televisione, i videogiochi e una console, quattro elettrodomestici separati, relativamente indipendenti tra di loro, mi segui? Ora non ti pare stupido? Una sola macchina multiformato potrebbe riunire i quattro aggregati in un unico sistema!



Flash

* Largo allo Sponsor...

Nintendo, Capcom e Bandai, oltre a Sega e Nec sono diventati sponsor ufficiali delle squadre di calcio della J-League, il campionato di calcio nipponico. Negli ultimi mesi, il calcio in Giappone sta riscuotendo un incredibile successo e c'è chi già pronostica che entro i prossimi 12 anni i mondiali si terranno proprio nel paese del Sol Levante...

* Clay Fighter 2

Come annunciato sul numero 1 di Super Console, l'Interplay sta lavorando al seguito di **Clayfighter**, un picchiamolle che si annuncia semplicemente epocale. Dieci personaggi e 24 Mbit tra grafica, sonoro e animazioni... Preparatevi ad un imminente coverage...

* Soccer Kid dalla Ocean

La Ocean distribuirà in Europa la versione Nintendo di **Soccer Kid**, il platform "calcistico" già uscito per Amiga e previsto anche per 3DO.

* Un gioco al mese... o quasi!

La Konami ha annunciato per il 1994 ben dieci giochi per SNES, molti dei quali sono sequels. Tra i progetti in fase di sviluppo segnaliamo **Tiny Toons 2**, e **Lethal Enforcers 2**,



SUPER CONSOLE

Flash

compatibile con la pistola laser presente nella confezione del primo episodio. Non si esclude una versione Nintendo di **Rocket Knight Adventures**, un ottimo gioco d'azione uscito qualche mese fa per Megadrive (il seguito per la console Sega è in lavorazione).

* Brutta Storia

Ogni anno, in America, i critici televisivi e le più importanti agenzie pubblicitarie assegnano dei riconoscimenti ai migliori e i peggiori spot dell'anno. Orbene, il titolo di "peggiore pubblicità del 1993" è andato alla Nintendo, che con lo spot "Drill Team" ha raccolto una serie di lamentele e proteste da parte delle varie associazioni di consumatori. Lo spot è stato considerato "diseducativo e fuorviante". Come mai? Il 'commercial' ha come protagonisti una gang di ragazzini che fanno finta di spararsi con un Laserscope. In uno stato in cui ormai persino i dodicenni si uccidono nelle strade tra lotte di quartiere, la pubblicità della Nintendo non è effettivamente di buon gusto (fonte: Usa Today, 31 dicembre '93, si ringrazia LM).

* Kick Off 3 in arrivo!

Oltre all'ottimo **Wolfenstein 3D** (che

SH: Sarebbe galattico!

MH: Ritengo che nei prossimi tre anni andremo incontro ad una vera e propria rivoluzione tecnologica di ampia portata e che avrà la Nintendo come principale protagonista. Chi possiede una console Nintendo sa già che siamo in grado di fornire il massimo per quanto riguarda il divertimento elettronico e perciò sa che lo faremo anche in un futuro che si preannuncia veramente eccitante.

SC: Aspetta un attimo. Time Out. Stai parlando di qualcosa che va al di là dell'immaginazione della gente...

MH: Ne sei sicuro?

SC: Er...

MH: Al momento possiamo osservare una situazione stranissima. Sebbene stiamo attraversando una fase di grande successo e crescita, allo stesso tempo stiamo avvicinandoci ad un'imminente rivoluzione. Non c'è più spazio per i prodotti di ieri e solo i giochi di altissima qualità sopravviveranno domani...

SC: Ok, allora parlati di questi prodotti...

MH: Ok. Nel 1993 la Nintendo ha battuto ogni record di vendita con prodotti per Game

Boy e Super NES. Abbiamo venduto qualcosa come un milione e mezzo di GB. Questo significa che c'è un enorme mercato là fuori che aspetta solo grandi giochi, e **Super Mario Land 3 (Wario Land)** sarà uno dei primi giochi dell'anno. Uno dei tanti titoli appetibili del 1994.

SC: Come Super Mario Bros 5, magari?

MH: Lo sapevo che me lo avresti chiesto...

consistenti, così abbiamo il dovere di bilanciare le uscite con cautela. Vogliamo lanciare grandi giochi ad un prezzo ragionevole, è chiaro.

SC: Questo significa forse che ridurrete i prezzi delle cartucce, nel 1994?

MH: Ovviamente il mercato sarà sempre più duro per tutti, ma l'unico che può trarne vantaggi immediati è proprio il consumatore. Ba-

LA NINTENDO IN CIFRE

Chi sostiene che la Nintendo è in crisi ha uno spiccato senso dell'umorismo oppure probabilmente è un fazioso che ignora la situazione. Nell'ambito del divertimento elettronico, infatti, la grande "N" ha semplicemente trionfato in questo 1993 appena concluso. Secondo una recente indagine di mercato svolta da un gruppo specializzato (ma affiliato alla Nintendo, quindi non prendete tutti i dati per oro colato), il turnover della società ammonta a qualcosa come 5.47 miliardi di dollari contro i 4.84 del 1992. Cifre particolarmente impressionanti se si considera che i rivali sono ben lontani dai successi targati Nintendo: il turnover della Sega è assestato sui 3 miliardi di dollari (mercato coin-op compreso), mentre quello Commodore è di 590 milioni di dollari. Ricordiamo che i dati si riferiscono all'anno fiscale che comincia il 1° di aprile e che si conclude il 31 marzo.

La situazione non cambia se si considerano i profitti delle varie società. La Nintendo ha incassato ben 764 milioni di dollari contro i 751 del 1992, mentre il profitto della Sega si aggira sui 530 milioni di dollari. La Commodore, nel '92, ha perso 357 milioni di dollari. Va però sottolineato che il margine di crescita in termini di profitto della Nintendo si è assottigliato rispetto a quelli del '91 e del '92. La grande "N" nel 1993 controllerebbe da sola qualcosa come l'81% del mercato del divertimento elettronico americano, cifra forse esagerata sebbene non vada dimenticato che negli Stati Uniti le console a 8-bit come il NES hanno ancora una larghissima diffusione.

Secondo la Nintendo, nel 1994 i ricavi della Sega saranno assestati sui 2 miliardi di dollari. La 3DO dovrebbe ricavare dalle vendite di hardware e software circa 35 milioni di dollari, mentre la Atari soltanto 5.

E' forse superfluo osservare che questi dati sono stati contestati da tutte le compagnie citate, a parte la Nintendo ovviamente...

Non saprei: i nuovi progetti su Mario sono così segreti che sono veramente in pochissimi alla Nintendo ad esserne a conoscenza, perfino a gioco praticamente finito. In futuro i videogiocatori esigeranno giochi sempre più

sta guardare le cifre: nel 1992 un Game Boy costava fino a 140 mila lire. Quest'anno potrete acquistarlo per 100 mila, se non di meno. Oggi potete portare a casa un gioco per NES a poco più di 60 mila lire, e se non è un



affare questo, allora ditemelo voi. (...). Vedremo calare i prezzi sia nell'hardware che nel software, in questo 1994...

SC: Ma in passato i videogiocatori in Inghilterra hanno dovuto aspettare titoli attesi come Street Fighter II per mesi e mesi dopo che il gioco era uscito in America e Giappone. La situazione migliorerà quest'anno?

MH: Decisamente. Il mercato europeo è diventato troppo importante per la Nintendo, quanto quello americano e giapponese. Non vedremo più ritardi del genere per quanto riguarda le uscite: le date di lancio delle varie versioni (giapponese, americana, europea) stanno diventando ogni giorno sempre più vicine tra loro. Ad esempio, **Aladdin** è stato lanciato in Europa praticamente nello stesso giorno in cui usciva in America e Giappone. Quest'anno saranno numerosi i titoli che verranno lanciati contemporaneamente in tutto il mondo, e per quanto riguarda i ritardi di cui sopra, saranno presto un ricordo.

SC: A proposito che giochi hai adesso?

MH: Prego?

SC: Hai qualche gioco, che so in tasca?

MH: Non al momento.

SC: Vacca polacca. Di solito spendi tanto tempo con i videogiochi?

MH: Sì, spendo fin troppo tempo libero a videogiocare. Ah, non sono niente male a **Street Fighter II**!

SC: Ma no?

MH: Ho finito il primo **Street Fighter** sce-

miei preferiti: li ho finiti in due settimane giocandoci per ore e ore. Adoro naturalmente Mario e Zelda. Grandi giochi. Ma al momento non gioco ad altro se non **Aladdin** e **SF2 Turbo**.

SC: Quanto tempo è passato?

MH: Mah, un'oretta... C'è altro che vorresti sapere?

GAMEBOY ONCE AGAIN

Se le vendite del Game Gear continuano a crescere, certo non si può dire che il Game Boy sia entrato in crisi. Al contrario, le vendite della console portatile più diffusa nel mondo sarebbero incrementate del 70% nel 1993. Il Game Boy costituisce, secondo la grande "N", l'80% del mercato degli hand-held in America.



gliendo sempre Ryu. E posso finire i primi sei livelli della **Turbo Edition**, ma non riesco a stanare i boss finali del settimo livello...

SC: Non c'è di che angustiarsi. Sono veramente pochi quelli che hanno finito SF2 Turbo senza trucchi o cheat mode... Cos'altro ti piace?

MH: **Striker** e **Nigel Mansell** sono tra i

SC: Mah, che mi dici dei progetti iper-super-arcisegretissimi che non dovresti rivelare nemmeno sotto tortura, neanche a noi di Super Console...

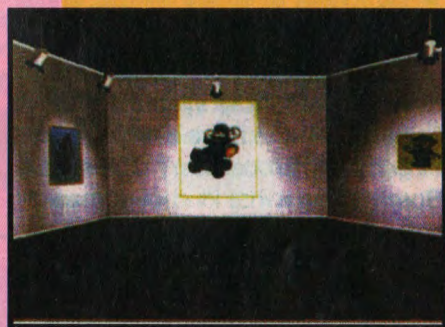
MH: Ah, intendi le robe veramente segretissime? Ok, senti qua...

Click! E' finita la cassetta del recorder! Ma si può?!

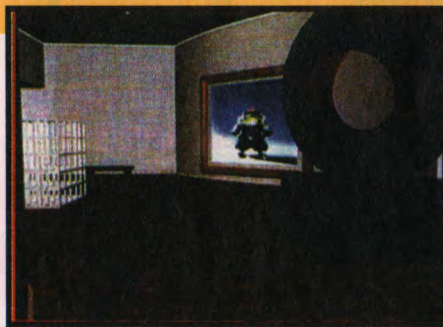
troverete recensito il mese prossimo), la Imagineer ha annunciato il lancio di **Kick Off 3**, il sequel upgradato del mediocre **Kick Off 2**. La Imagineer ha perfezionato la giocabilità, eliminato i rallentamenti e affinato la grafica (praticamente ha rifatto il gioco da zero). **KO3** vanta 32 squadre, oltre 2000 frames di animazioni, decine di tattiche di gioco differenti... Prevista anche una versione per Game Boy. Non perdetevi il prossimo Super Console se volete saperne di più.

STOP THE PRESS! MARIO V PER PROJECT REALITY?

Gira molto insistentemente la voce che il Project Reality sarà presentato ufficialmente al CES di Chicago nel 1995, e il lancio ufficiale come coin-op avverrà nel settembre dello stesso anno. Al momento la grande "N" starebbe sviluppando tre titoli per la macchina, uno dei quali sarà l'atteso **Super Mario Bros V**. Questo significa forse che non vedremo più titoli ispirati a Mario per SNES? Impossibile.



La dimostrazione della Silicon/Nintendo è veramente impressionante



Il Project Reality sarà la macchina ideale per applicazioni di realtà virtuale...



...ma ci si chiede quanto è reale il Project Reality...



SUPER CONSOLE

GALATTICO! STAR FOX 2 ON THE WAY!!!

La Argonaut sta lavorando da qualche mese ad un nuovo possibile capolavoro per SNES, nella fattispecie il seguito di Star Fox (in patria, StarWing), lo sparatutto poligonale che sfrutta le capacità del chip SFX. La Nintendo punta veramente in alto: Shigeru "Mario" Miyamoto è stato reclutato per confezionare un altro successo. Star Fox II sarà simile al predecessore solo in quanto struttura e gameplay ma, a differenza del primo, permette l'interazione simultanea di due giocatori, grazie ad uno split screen (vedi **Super Mario Kart**). Ritroveremo Fox McCloud e gran parte della cricca del primo episodio (piuttosto accessoria, a dire il vero), a cui si uniranno nuovi personaggi. La grafica, poligonale, sarà animata con particolare realismo grazie al chip ausiliare SFX II incorporato nella cartuccia. La Nintendo assicura che le prestazioni del chip sono addirittura raddoppiate rispetto al primo SFX: l'SGX, sostiene la



Il primo Star Fox ha lasciato il segno!

L'ANNO DELLE CARTUCCE

Secondo la Nintendo, il 1994 sarà "l'anno delle cartucce", alla faccia dei "futuristi che gongolano su ipotetici successi del mercato CD-ROM", come recitano a memoria i PR della Nintendo. Dopo i successi in campo hardware, la grande "N" è pronta a ripetersi in quello del software. Il colosso nipponico del divertimento elettronico ritiene che nei prossimi 12 mesi i consumatori acquisteranno qualcosa come 112 milioni di cartucce per tutti i sistemi ludici presenti sul mercato. Il 70% di queste recheranno il marchio Nintendo.

Come si spiega una simile percentuale? "Con la qualità dei giochi Nintendo," - ha replicato Peter Main alla press-conference di Las Vegas - "titoli come **Stunt Race FX**, **Super Metroid**, ma anche **NBA JAM**, **Mega Man X**, **Citadel** e **Jungle Book** saranno i prodotti più giocati del 1994".

I 112 milioni di cartucce previste, dovrebbero da soli costituire il 95% delle vendite totali di videogiochi del '94, mentre i giochi su CD-ROM che saranno commercializzati non supereranno i 5 milioni di pezzi in tutto il mondo.

grande "N", è un processore che porta la velocità complessiva del SNES fino a 24 Mhz! Star Fox 2 uscirà tra giugno e luglio e sul prossimo numero potrete vedere le prime foto!

RATING SYSTEM: PARLA LA NINTENDO

"Un rating-system non rende i videogiochi meno violenti - sostiene Howard Lincoln, vice presidente della NOA - "Solo sviluppatori dotati di una certa coscienza sono in grado di evitare che prodotti vergognosi come Night Trap raggiungano gli scaffali del negozio".

La grande "N" ha finora applicato un rigidissimo codice al fine di eliminare dai videogiochi scene di violenza particolarmente esplicite o situazioni che potrebbero offendere i giocatori. Ma, contrariamente a quanto sosteneva solo fino a due settimane fa, anche la Nintendo intende sviluppare un rating system, come hanno già fatto Sega e 3DO. Staremo a vedere...

STUNT RACE FX (SNES)

A Chicago, sei mesi fa, avevamo potuto vedere un demo non giocabile di **Fx Trax**, il secondo titolo Nintendo sviluppato grazie alla tecnologia SFX. Orbene, a Las Vegas è stato presentato Stunt



Race FX, la versione quasi definitiva di quel gioco. Si tratta di una simulazione di corsa veramente spettacolare che incorpora il chip ausiliario SFX 2, le cui prestazioni sono qualitativamente raddoppiate rispetto a quelle del primo SFX (vedi **Star Wing**). **SRFX** vanta un'ottima grafica poligonale e la possibilità di giocare in due contemporaneamente. La fluidità delle animazioni è una delle caratteristiche del gioco che più colpiscono. **SRFX** è stato programmato dal grandissimo Shigeru Miyamoto, il creatore di **Mario**, **Zelda** e **Star Fox**. A marzo, only for SNES.

SUPER METROID (SNES)

Metroid è uno dei titoli che ha riscosso più successo per NES. Un primo sequel, Metroid 2: The Return of Samus, è già disponibile per Game Boy. La versione deluxe per SNES è semplicemente impressionante: si tratta sicuramente di uno dei titoli più massicci tra quelli presentati a Las Vegas. Super Metroid è un action game che mixa **Mega Man** con **Super Contra**: il risultato è più che apprezzabile. Il titolone sarà disponibile ad aprile, e già sul prossimo numero potrete leggere un succoso reportage.





SOUND FANTASY (SNES)

Inizialmente intitolato Sound Factory, questo gioco per SNES è un bizzarro incrocio tra **Q-Bert**, un programma musicale e **Mario Paint**, il che si commenta da sé. Atteso per maggio, Sound Factory è un titolo pseudo-educativo: imparate la musica divertendovi, sapete come sono queste cose. Visto che butta moltissimo, direi di passare ad altro.

KIRBY'S TEE SHOT (SNES)

Una delle simulazioni di golf più demenziali della storia! Prendete la grafica e gli scenari di **Pop 'N' Twin Bee**, uniteli all'obesità di **Kirby** e avrete uno dei giochi più assurdi per SNES! In realtà, il gioco è più simile ad uno sparattutto che non ad una simulazione sportiva: Kirby deve eliminare dallo schermo tutti i

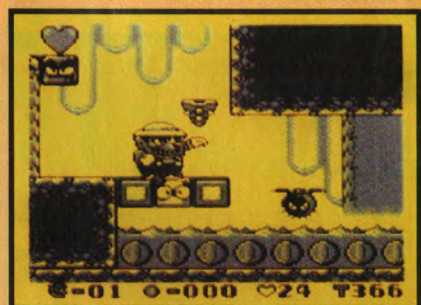


beoti che lo tampinano di continuo, e l'ultimo a morire diventa una buca. Battutevi

dentro e passerete al livello successivo. Ehm, suona idiota, ma va almeno visto una volta!

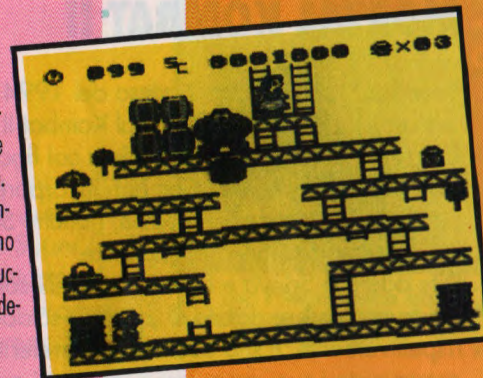
WARIO LAND: SUPER MARIO LAND 3 (GB)

Il titolo più atteso degli ultimi mesi per Game Boy è finalmente terminato! Il terzo episodio della popolare saga piattaforma si prepara a superare il record di cinque milioni di pezzi venduti che appartiene a **Super Mario Land 2: Six Golden Coins**. Mario incontra e si scontra con la nemesis Wario in una serie di scenari pittoreschi. Si tratta di uno dei giochi più vasti mai realizzati per GB, tanto che la Nintendo ha pensato bene di inserire una "batteryback up" all'interno della cart per salvare le posizioni di gioco. Recensione completa sul prossimo numero.



DONKEY KONG '94 (GB)

E' tornato! Lo scimmione più famoso della storia (dopo King) è il co-protagonista del remake del videogioco che ha lanciato Mario. Non manca neppure la principessa Pauline, nuovamente preda del primate. La struttura del gioco ed il gameplay sono praticamente fotocopiate dal titolo originale, ma non mancano nuove trovate e nuovi livelli che manderanno in sollucchio nostalgici e neofiti. Si vocifera di una versione deluxe anche per SNES...



TETRIS 2 (GB, NES)

Il seguito ufficiale del celebre rompicapo russo è finalmente terminato. Oddio, non che sembri così rivoluzionario rispetto al suo predecessore, ma, si sa: squadra che vince non si cambia, ma se il righe llo perde, allora sono cavoli amari.

MEGAMAN 6 (NES)

La Nintendo distribuisce ufficialmente il sesto episodio della saga di Megaman, uno dei cavalli di battaglia della Capcom. Si tratta dell'ultimo titolo della serie per NES, cominciata nel lontano 1985. In questo episodio, Megaman dovrà nuovamente vedersela con quel tarpano di Mr. X, ma questa volta potrà trasformarsi in Power Mega Man e Jet Mega Man grazie agli speciali power-up di cui il gioco è inzuppato fino al midollo. Raccogliendo un power-ooops, invece, Mega Man può trasformarsi in Me-Me-Ga-Ga-Lo-Lo-Man... Vabbé, evitiamo...



MAJOR LEAGUE BASEBALL

Il titolo completo è Ken Griffey Junior Presents: MLB. Si tratta della simulazione di baseball più interessante tra quelle oggi disponibili per SNES. Il gioco, che sarà pompato con una campagna pubblicitaria da 5 milioni di dollari (8 miliardi di lire), sarà lanciato in aprile, in coincidenza con l'inizio della stagione di baseball. Oltre ad includere le solite 28 squadre di lega, MLB permette di scegliere i propri giocatori preferiti dagli oltre 700 memorizzati. Ognuno vanta caratteristiche estetiche differenti. Le dimensioni degli sprite sono incredibili: quasi mezzo schermo per quelli in primo piano!





SUPER CONSOLE

MORTAL KOMBAT II

Yeeaaaah! Il coin-op più atteso del 1994 è finalmente arrivato! Stiamo ovviamente parlando di Mortal Kombat II (Midway/Williams), del quale Super Console vi presenta un'anteprima coi fiocchi. Il picchiaduro più violento della storia dopo, er, Mortal Kombat, incorpora 12 lottatori. E' possibile selezionare persino quel tarpano di Reptile, nonché Shang Tsung, il beota che cambia forma con discutibile nonchalance.

Dite addio a Sonya e a Kano: i fratelli sono stati rimpiazzati da Barakas, un mostruoso essere dotato di zanne e sciabole al posto di denti e braccia rispettivamente. Il suo passatempo preferito è quello di infilzare con le estremità acuminate i suoi avversari e lasciargli gocciolare sangue fino alla morte. Brrr... Segnaliamo, tra i nuovi arrivi, Melina e Catina, una delle quali termina l'avversario con un bacio mortale che fa letteralmente esplodere il malcapitato. La scena è veramente imperdibile. E il buon vecchio Goro? Apparentemente morto, potrebbe fare un'apparizione anche in MKII. All'inizio del gioco appare un messaggio che chiede, sibillantemente, "Is Goro really dead?" (Goro è veramente morto?). Maybe not! Dovreste già trovarlo nelle migliori sale giochi italiane!

IMMINENTI CONVERSIONI

La versione per SNES uscirà a settembre e della conversione si sta occupando il gruppo dei Probe, già responsabile dell'ottimo MK per MD e MCD (si parla di una cart da 16 o addirittura 24 Mbit). Abbiamo visto a Las Vegas il coin-op e siamo rimasti stupefatti per la cura che la Midway ha dedicato ai fondali: fa-v-o-l-o-s-i! Mosse spettacolari e una colonna sonora pompatissima fanno di MK2 un sicuro hit!



Shang Tsung sta prendendo un sacco di mazzate...



I fondali sono incredibili!



Due vecchie conoscenze: Cage e Scorpion che se le danno di brutto...



La cricca di Mortal Kombat II: praticamente la Famiglia Bradford degli anni '90...



Raiden non ha perso le vecchie abitudini...

ACCLAIM: WORK IN PROGRESS

Segnaliamo anche un nuovo episodio dell'interminabile saga dei **Simpsons: Virtual Bart**, che verrà pubblicato su etichetta Flying Edge, una sussidiaria della Acclaim. Sempre da una sussidiaria, la Arena, segnaliamo **MLBPA Grand Slam Baseball**, una simulazione di... er, baseball e **USHRA Monster Truck Wars**, una sorta di **Rock'N Roll Racing** altrettanto galattico.

DIAMO I NUMERI

- 60.000.000
Sono il totale dei videogiochi per NES venduti nel 1990.
- 20 milioni
Le console a 16-bit in America, oggi.
- 315
I giochi disponibili per Game Boy.
- 18.000
Il numero di negozi in America che vendono prodotti Nintendo.
- 1200
Le persone che lavorano per la Nintendo of America.
- 250
Dollari, il prezzo annunciato del Project Reality.
- 140000
I NES venduti in Giappone nel 1993

QUI ACCLAIM

CHAMPIONSHIP WORLD CLASS SOCCER

Casa: Acclaim **Genere:** Sportivo

Uscita: Aprile **Cartuccia:** 8 Mbit **Versione:** SNES

La febbre dei mondiali '94 comincia a salire, e la Acclaim non poteva certo perdere l'occasione di fare un casino di soldi con una bella simulazione calcistica per SNES. Il risultato è questo World Class Soccer, un gioco a scorrimento orizzontale che ricorda molto da vicino Super Cup Soccer della Taito, ma, fortunatamente, sembra molto più giocabile e divertente. Trentadue squadre selezionabili, interfaccia in inglese, francese, tedesco e spagnolo (noi italiani proprio contiamo poco, eh?) e un sacco di bella grafica, come potete vedere dalle foto. A presto la recensione completa!



Ehi, ma l'Inghilterra non si è qualificata per USA '94!



Italia-Stati Uniti: Marchegiani si tuffa e prende al volo...



Spettacolari entrate in tackle-scivolata...



Careca tira una sleppa di collo pieno...

ITCHY & SCRATCHY

Casa: Acclaim **Genere:** Platform

Uscita: Marzo **Cartuccia:** 8 Mbit

Versione: SNES, GB

Avete presente i Simpsons? Ricorderete certamente Itchy e Scratchy, i protagonisti di un cartone animato troppo violento che Bart e Lisa non perdonano mai. Occhei, i tarpani sono ora le star di un esilarante platform per SNES. Come in TV, il topastro e il gattaccio se le danno di santa ragione con l'ausilio di bazooka, motoseghe e martelloni giganti.



SPIDERMAN & VENOM IN MAXIMUM CARNAGE

Casa: Acclaim **Genere:** Azione

Uscita: Marzo **Cartuccia:** 8 Mbit **Versione:** SNES

Tratto direttamente dall'omonimo cross-over, Maximum Carnage è un gioco su licenza Marvel che include, oltre ai due supereroi citati, anche Captain America, reduce da un gioco bruttino bruttino dei tipi della Data East. Si tratta di un gioco d'azione a scorrimento prevalentemente orizzontale che vanta numerose fasi di combattimento. Da tenere d'occhio!





SUPER CONSOLE

DOUBLE DRAGON: THE MOVIE!

Incredibile, ma vero! La versione cinematografica ispirata al celeberrimo picchiaduro della American Technos uscirà nei cinema la prossima primavera. Non ci credete? E allora beccatevi le prime foto!

Che Storia!

New Angeles, 2007 - Le megalopoli della costa occidentale sono state spazzate via da un terribile terremoto (triste coincidenza con la cronaca di questi giorni) e, da allora, non si sono più riprese. I due fratelli Lee, Jimmy e Billy, cercano un'identità nelle squallide periferie metropolitane ormai dominio di gangs di criminali, vandali e teppisti vari, per la gioia di grandi e piccini. Occupazione preferita dei tamarri: massacrarsi quotidianamente per conquistare un quartiere di quel che resta delle città californiane ormai in rovina.

Ecco, in sintesi, il mondo descritto da *Double Dragon: the Movie*, tratto dall'omonimo e popolare picchiaduro. Oltre 5.5 cartucce del gioco sono state commercializzate in tutto il mondo e oggi la Imperial Entertainment cerca di bissare il successo con la versione cinematografica. Dirige Jim Yukich (regista di alcuni clip di successo, tra cui *Liberian Girl* di Michael Jackson).

La storia? Koga Shuko (interpretato da Robert Patrick, il T-1000 di *Terminator 2*), è un criminale megalomane che vorrebbe impossessarsi della città. L'unico modo per riuscirci è recuperare un medaglione tibetano che può conferirgli poteri pressoché illimitati. Chi lo possiede? Satori (Julia Nickson, già vista in *Rambo II* e *China Cry*), la protettrice dei gemelli Lee (Marc Dacascos e Scott Wolf).

E' chiaro che il tarpano rapirà la bella Satori e i due fratelli affronteranno una serie interminabile di beoti per liberarla, prima dello scontro finale con il boss finale, Koga Shuko in persona. I due saranno aiutati da Marion (Alyssa Milano, già vista in *Commando*, con Schwarzenegger), figlia del capo della polizia di New Angeles. La trama del film è profonda e piena di sfaccettature, come potete vedere...



Jimmy, Billy e Marian: i tre porcellini degli anni '90.



Direttamente da T2, Robert Patrick, pizzetto e bananone biondo...



Ma che bella faccia da c...



Però, che gnocca la Sartori...

FINAL FANTASY: L'OAV!

La celebre saga fantasy della Squaresoft è diventata un OAV, grazie ai tipi che hanno lavorato a serie animate come *Galaxy Express 999*. Per chi non conoscesse il gergo utilizzato dai fan dell'animazione giapponese, ricordiamo che un OAV è un film animato destinato al solo mercato delle videocassette. Final Fantasy OAV è incentrato sulle vicende susseguenti al quinto episodio della serie RPG più amata in Giappone (insieme a *Zelda* e a *Y's*). Saranno commercializzati inizialmente quattro episodi da un'ora ciascuno; prevista anche la versione laserdisc. I video sono difficili da reperire in Italia, se non nelle videoteche ultraspecializzate in animazione giapponese, manga e anime, come Nipponya (via Melchiorre Gioia 77, Milano tel: 02/6899336) o Hunter (via Calvart, 34 Bologna).



HOLLYWOOD REPORT

Tutti i film che vedremo al cinema nei prossimi mesi e che diverranno videogiochi di successo (almeno si spera!)



E' lui, Judge Dredd!

JUDGE DREDD: THE MOVIE

Ormai è stato confermato! Il film più atteso dai fanatici dei fumetti della 2000 AD uscirà nel 1995, e vedrà Sylvester Stallone indossare i panni del giudice più violento della storia. Michelle Pfeiffer e Sharon Stone sono le contendenti per il ruolo di Cassandra Anderson. Sono previsti i cameo di personaggi come Judge Death e Mean Machine. La notizia del giorno è che la Acclaim ha già acquistato i diritti per realizzare la versione interattiva del film. Sono già state annunciate quelle per Megadrive, Mega-CD e 3DO.



Violenza digitale come non l'avete mai giocata!

SPIDERMAN: THE MOVIE

James Cameron dirige l'high-budget movie che vedremo al cinema nel 1995. Johnny Depp (Edward Mani di Forbice) è l'Uomo Ragno. Gli effetti speciali saranno ancora più incredibili di quelli di T2. Ancora una volta, Acclaim e Sony si stanno disputando i diritti per la versione elettronica del film.



DARKMAN 2

Il sequel dell'ottimo film di Raimi (La Casa 1 & 2, L'Armata delle Tenebre) uscirà la prossima estate e già la Ocean se n'è assicurata i diritti. Non è ancora chiaro se Raimi dirigerà anche questo secondo episodio (al momento è impegnato con The Quick and

The Dead, un western interpretato dalla divina Sharon Stone). Lo scienziato sfigurato è ancora lui, Liam Neeson...



STAR TREK THE NEXT GENERATION: THE MOVIE

Il nuovo e già attesissimo film di Star Trek uscirà sul grande schermo il prossimo Natale, in America. La cosa interessante è che, a quanto sembra, si incontreranno i protagonisti della prima, leggendaria serie (il Capitano Kirk, Spock,

Scotty etc.) e quelli della nuova (Capitano Picard, Data, Riker etc.). Prevedibili tonnellate di videogiochi su licenza.

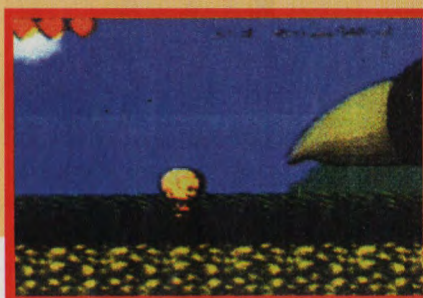
INDIANA JONES IV

Indy's Back! George Lucas ha pronta la sceneggiatura di un nuovo episodio della celebre saga cinematografica che vedrà come protagonista, ancora una volta, il mitico Harrison Ford. Dirige Steven Spielberg: le riprese cominceranno questa estate.



PC KID PER SNES!

Quel crapone di Bonk, il Mario del Pc Engine, è pronto al grande salto: la Hudson Soft sta per lanciare la versione a 16-bit del popolare platform, che si intitolerà **Super Pc Kid**. L'uscita della cartuccia da 8 mbit è prevista per la fine di marzo. Segnaliamo, già che siamo nello spazio Hudson, il seguito di **Super Bomber Man**, atteso per aprile. More info sul prossimo numero di SC.





SUPER CONSOLE

SPECIALE ACCOLADE

BUBSY II: HE'S BACK!

Diciamo la verità: Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind, ha lasciato con l'amaro in bocca tutti coloro che si aspettavano un nuovo **Mario** o un nuovo **Sonic**.

Il titolone Accolade in fondo si è dimostrato il solito platform, pompato con molta grafica e poche novità. Non che fosse brutto, intendiamoci: ha beccato punteggi elevatissimi su tutte le riviste del settore (non che questo significhi qualcosa, si sa), ma non ha certo lasciato il segno nella storia dei videogiochi. Questa però è storia. Veniamo quindi alla cronaca con la descrizione del prevedibile sequel di Bubsy, presentato al CES di Las Vegas.

Trattasi di un platform (non fate del facile umorismo) che presenta uno scrolling multidirezionale. Il gioco è costituito da cinque mondi e da una mezza dozzina di sottogiochi, per un totale di quindici livelli (lo so che sei più cinque fa undici, ma sommare mondi e sottogiochi è come aggiungere mele e pere). Il nostro eroe può compiere una nuova serie di mosse, tra cui segnaliamo la possibilità di indossare un costume da bagno e di nuotare (ma chi l'avrebbe mai detto, eh?). Tra i personaggi minori vanno citati Oinker P. Spamm, i gemelli Bubsy e il classico inventore schizzato, tale Virgil Reality. Quest'ultimo ha creato il WOMPUM, un aggeggio in grado di ricreare ambienti virtuali. L'unico inconveniente è che l'accrocchio non si limita ad emulare la realtà, ma la cancella del tutto! Spamm intravede le possibilità di usare la bizzarra invenzione per i propri malefici interessi, ovvero diventare il padrone incontrastato del pianeta Terra. Come? Installando in un fittizio parco di divertimenti (Amazatorium) il devastante WOMPUM. Ma quando entrate in gioco voi? Praticamente adesso: i nipotini di Bubsy sono stati risucchiati dal malefico marchingegno e tocca a voi recuperarli e stanare nel contempo il malefico Spamm, prima che riesca a finalizzare i suoi piani.



Ocio che cadi!



Bubsy è scatenatissimo in questo secondo episodio...



Ma ne hanno di fantasia, eh?

TECNICAMENTE PARLANDO

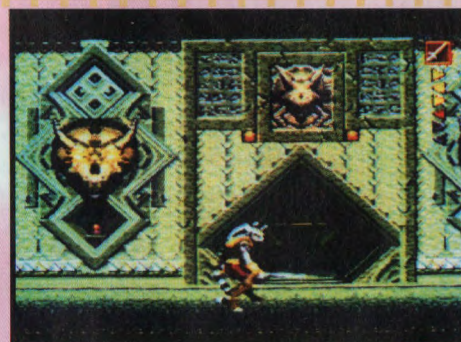
Bubsy II ci ha positivamente impressionato. Il gioco è vastissimo: è possibile scegliere percorsi differenti, cosa che assicura una certa longevità e un grado di divertimento maggiore rispetto ai normali platform con pattern prestabiliti. Si passa con nonchalance dalle piramidi egizie ai castelli medievali (già, proprio come a Las Vegas). Bubsy II incorpora inoltre differenti finali, ha tre gradi di difficoltà ai quali va aggiunto un "tournament mode". In questo caso potrete scegliere il vostro obiettivo: terminare i livelli in maniera più rapida possibile, raccogliere il numero più alto di punti, oppure ancora giocare per vincere vite e crediti.

E' possibile prendere parte al gioco in due contemporaneamente: come team o in competizione l'uno con l'altro. Se non avete voglia di giocare Bubsy II

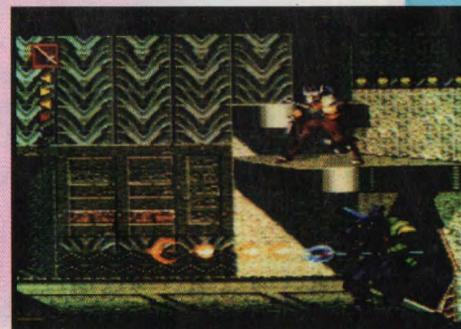
FIRETEAM ROGUE

Ambizioso progetto che miscela gli elementi più comuni dei picchiaduro a scorrimento con le tematiche fantasy e arcade. L'azione si svolge su un mondo alieno, e si incentra sulla lotta millenaria tra le due razze ostili di Spiral Arm e Umbra. Voi combattete nelle file di un gruppo di mercenari più noti come FireTeam Rogue.

Il gioco in sé vanta due fasi nettamente distinte tra loro: la prima è una sezione esplorativa a scorrimento orizzontale; nella seconda, invece, potrete volare a bordo del nostro caccia fra una barca di missili e astronavi delle forze nemiche del regno di Umbra. La fase picchiaduro-esplorativa include enigmi e trabocchetti, ma il piatto forte è costituito dai numerosi combattimenti che dovremo affrontare. Negli scontri si possono utilizzare armi come spade, mazze ferrate e alabarde, oppure servirsi della nostra forza, con pugni e calci ben assestati.



Sebbene FTR sia stato completato solo al 70%, butta già benissimo.



Se vi ricorda un po' Guerre Stellari siete sulla buona strada.



I grafici dovevano essere in acido quando hanno disegnato questo livello...

dall'inizio alla fine potete persino selezionare dal menu uno dei tanti minigiochi incorporati (Frogapult, Bobcat Bungee Jump e Armadillo Pachinko). Per quanto riguarda l'aspetto sonoro segnaliamo un sacco di parlato (letteralmente), effetti esilaranti e le classiche musichette da cartoon che accompagnano l'azione. Va notato che la musica si modifica in tempo reale in relazione alle azioni compiute dal protagonista: quando Bubsy finisce in situazioni pericolose, ad esempio, il ritmo diviene concitato. I fondali sono interattivi: non mancano passaggi segreti e bonus stage nascosti, e c'è persino la possibilità di dare fuoco a intere sezioni (Fire! Fire! Fire! come dice Beavis).

CHI HA CREATO BUBSY'S BACK

Una caterva di programmatori, grafici ed artisti, ecco chi. Segnaliamo, tra gli altri, Beckett Gladney (art director), già responsabile del primo Bubsy, mentre tra i programmers veri e propri vanno certamente citati Paul Kwinn, che ha contribuito direttamente alla creazione di **720**, **Cyberball** e **Pit Fighter**, i coin-op. Russel Shiffer, al suo quarto anno con la Accolade, si è occupato prevalentemente della versione per SNES. La colonna sonora è di Chip Harris. Tra i grafici e gli artisti segnaliamo Adrian Bourne, già responsabile delle animazioni e dei fondali del primo Bubsy e che ha colpito positivamente la critica per i fantastici alieni di **Total Eclipse** (Crystal Dynamic) per 3DO. Arlin Robins ha realizzato interamente le sculture del livello egizio in Bubsy II e, al di fuori del campo più propriamente videoludico, segnaliamo anche le sue geniali trovate in campo architettonico: a lui si devono alcune delle sale dello spettacolare Mirage Hotel



Pare che Bubsy sia il figlio segreto di Aero The Acrobat. Chi l'avrebbe mai detto, eh?



Dunque, sì, mi sembra una chitarra... Ehm, la incontrerete in Music Madness, il livello più cacofonico di Bubsy II...

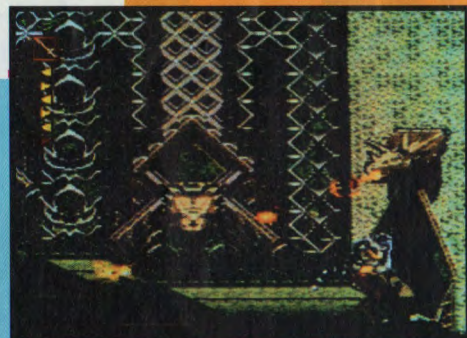
di Las Vegas. Bill Eaken ha lavorato per lungo tempo con la LucasArts Games, per la quale ha realizzato molti dei fondali e delle animazioni della serie di Indiana Jones. Uno dei suoi migliori amici è Steven Spielberg, fra l'altro presente al CES per cuccarsi le ultime novità in campo videoludico. Ken Macklin è il creatore in senso forte di Bubsy. "Sono stato influenzato largamente dai fumetti che leggevo da bambino", ci ha confessato alla conferenza stampa. Ken ha realizzato assieme alla LucasArts alcuni dei migliori giochi della storia, come **Maniac Mansion**, l'onirico **Loom** e **Battlehawks 1942**. Per concludere, citiamo Michael McLaughlin, un altro veterano della Lucasfilm Games, esperto in animazioni e fondali. Diciamolo, Bubsy II è stato realizzato dal Dream Team dei programmatori... Il gioco sarà commercializzato verso aprile per SNES.



Walk like an egyptian... (@Bangles)

CHI C'E' DIETRO

E' un luogo comune affermare che le ragazze non giocano con i videogames. Un fatto però è certo: le ragazze almeno li programmano. Non fate quelle facce stralunate da pesci lessi, ho qua dei dati oggettivi. FireTeam Rogue è stato realizzato grazie agli sforzi congiunti di Betty Cunningham e Jamie Lisa Finch. La prima si è dedicata alle animazioni dei vari personaggi, Jamie Lisa invece ha programmato interamente la sezione di volo. Tra le sue credenziali si segnalano numerose simulazioni di volo per computer (il suo aereo preferito è l'F16, ma nel tempo libero adora cavalcare... er, la motocicletta). Alle due pulzelle si aggiungono Matt Berardo, responsabile della colonna sonora di entrambe le versioni di FTR. Matt ha realizzato, in precedenza, quelle di **Joe Montana Football**, **Sim Ant**, **Indiana Jones -The Last Crusade**, **Monkey Island II** e **Bubsy**. Ha lavorato in un team di produzione musicale che ha lanciato, tra gli altri, artisti del calibro di Cher, Van Halen e Boz Skaggs. Della compressione dei dati si è occupato Russel Bornschlegel, mentre le animazioni sono opera di Heather Merrill, una simpatica scozzese che oggi vive in Australia. I personaggi sono stati disegnati su una workstation della Silicon Graphics da Scott A.H. Ruggels, un amante dei giochi di ruolo e dei fumetti in generale. Stu Sheperd è l'illustratore principale dell'incredibile universo di FireTeam Rogue. Come sarebbe a dire "Mai sentito?". E' il tizio che ha creato alcuni dei mostrilli più stupefacenti di **Ultima Underworld** per la Origin (PC) e si è occupato dei fondali di **Cyberstorm**, un favoloso gioco della Atari. Ama l'hip-hop e il jazz. Jeff Rianda ha creato su video la maggior parte dei personaggi di FTR su ispirazione di Confucio. O almeno così sostiene. Per concludere, segnaliamo il giovanissimo Robert Morgan, che si sta occupando della versione per SNES, e Jeff Sturgeon, che ha realizzato alcuni backgrounds del gioco e che ha lavorato in precedenza per la Futurscape e per l'Electronic Arts. That's about all.



Il gioco sarà presentato in tutta la sua gloria a Chicago, next June.



SUPER CONSOLE

JUGGERNAUTS: THE NEW BREED

Non poteva mancare il classico picchiaduro ad incontri che dai tempi di **Street Fighter II** ha monopolizzato una larga fetta del mercato videoludico, specialmente di quello "consolare". Un momento: non girate pagina. Juggernauts non è il solito giochino insulso ma, per quello che abbiamo visto, è un titolo che farà parlare molto di sé. Si tratta di un picchiaduro futuristico tra cyborg e andoidi ultracarenati. In un mondo in cui la tecnologia ha soffocato definitivamente la natura per sposarsi con la genetica, la giustizia è ormai scomparsa dai vocabolari. Se è per questo, sono scomparsi anche i vocabolari... Partiamo dalla grafica: veramente impressionante. Se quella dell'imminente **Rise of the Robots** vi sembra massiccia, aspettate di vedere Juggernauts. I vari lottatori sono stati realizzati con la stessa tecnologia utilizzata in Jurassic Park, il film. I vari modelli sono stati implementati con l'ausilio di una piattaforma Silicon e quindi trasposti su SNES. Le animazioni lasciano a bocca aperta. I tizi della Accolade ci hanno spiegato che è stata sperimentata (con successo), una nuova tecnica di programmazione che digitalizza i movimenti di reali lottatori di arti marziali per poi riprodurli visivamente sui modelli tridimensionali su schermo. Difficile da spiegare, ma, in termini di realismo, Juggernauts farà scuola. Gli scenari sono di sicuro effetto: Blade Runner incontra i fumetti Marvel, toh. Oltre alle canoniche mosse come pugni e calci, sarà possibile utilizzare sequenze di movimenti e attacchi combinati. Sarà inoltre possibile incrementare la propria abilità man mano che si progredisce nel gioco. "Non vogliamo realizzare il solito picchiaduro che si finisce in un giorno con la solita unica mossa. Al contrario, Juggernauts si distinguerà dalla massa dei giochi di combattimento per l'intelligenza artificiale degli avversari e per l'incredibile qualità tecnica", ha esordito modestamente il programmatore del gioco alla conferenza stampa della Accolade. Il gioco è finito solo al 50% e non sarà disponibile che a giugno per SNES, ma se volete una recensione approfondita e sugosa checkate queste pagine.

I LOTTATORI

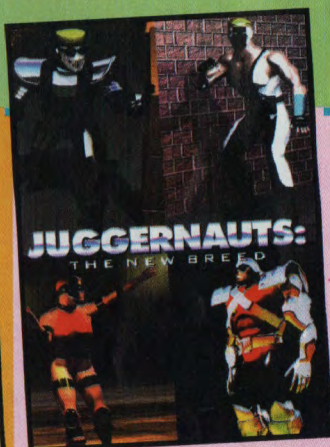
Sono in totale otto, suddivisi in due team. Da una parte i Matrix Alpha, i cosiddetti "buoni", dall'altra gli Overlord, una cozzaglia di criminali mercenari disposti a tutto pur di arricchirsi. Sono dei cyborg mutanti (il che è tutto dire) cresciuti in laboratorio, in seguito ad esperimenti sul DNA che hanno avuto conseguenze imprevedibili. In Juggernauts è possibile seguire gli incontri in maniera sequenziale come prescritto dall'Arcade Mode, oppure selezionare il Team Mode, dove non ci sono limiti di tempo e di incontri. E' persino possibile combattere contro un avversario umano, contro due avversari umani, in due contro il computer, in due contro un avversario umano, da soli per aumentare la propria abilità tecnica etc.



Overlord, cattivi in Overdose che viaggiano solo in Overcraft.



Ecco il Matrix Alpha, il gruppo dei buoni; notate l'influenza dei fumetti Marvel e DC...



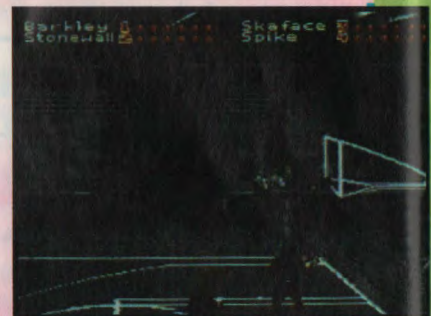
RADICAL REX

Casa: Activision
Genere: Platform
Uscita: Giugno
Cartuccia: 8 Mbit
Versione: SNES

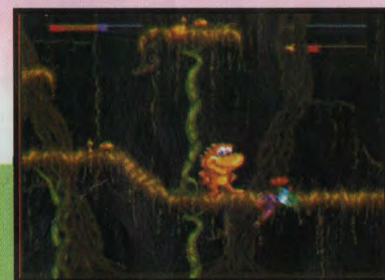
La Activision ha acquistato i diritti del recente platform dell'australiana Laserbeam. Protagonista del gioco, sulla scia del generale revival, è un tirannosauro obeso che va in skateboard. Gioco piattaforma a scorrimento orizzontale, questo Radical Rex vanta dieci livelli a tema preistorico che dovrebbero esaltare i fan di Jurassic Park.



Play or Get Out, il motto di Sir Charles!



Un osso duro per Jammit (Virgin)



Anche sott'acqua!



Welcome to the Jungle...



NEWS NETWORK

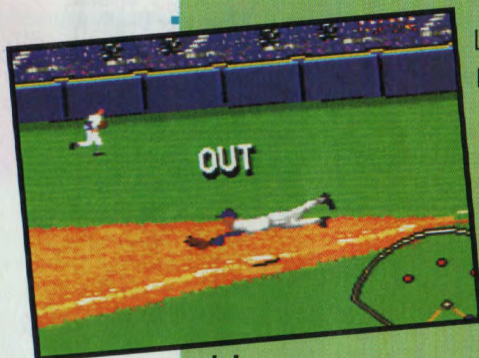
BARKLEY: SHUT UP AND JAM

La Accolade ha inaugurato la nuova linea Sport con una simulazione di basket che si annuncia galattica. Non solo ha come protagonista Charles Barkley, che insieme a Shaquille O'Neal è probabilmente il giocatore di basket più popolare negli States (grazie anche agli spot pubblicitari della Nike; epocale quello con Godzilla). Il gioco permette di sfidarsi ad appassionanti due-contro-due scegliendo tra ben 16 street players. Otto scenari (di cui sette metropolitani), una prospettiva di gioco peculiare, animazioni galattiche, insomma il titolo butta troppobbene. Durante l'azione, l'imponente Sir Charles commenta le varie fasi di gioco con lapidari "Time for Some Pain", o "Hurts, doesn't it?". Danny Pisano, il programmatore di Barkley: Shut Up and Jam, ha così commentato la sua ultima fatica: "Il gioco rappresenta le radici vere e proprie del basket, non quello sofisticato e finto della televisione: non ci sono cheerleaders e gente che grida sugli spalti, ma quattro fratelli che si sfidano sull'asfalto, tra murales e ghetto blasters". Wow, suona cattivo!

A marzo per Snes.

ESPN BASEBALL

Casa: Sony
Genere: Sportivo
Uscita: Aprile
Cartuccia: 8 Mbit
Versione: SNES



Fuori, se ne vada!



Ma che cos'è, Baseball Tetris?



Hear Chris Berman assomiglia un casino a "Bisteccone" Galeazzi...

La Sony inaugura la serie ESPN con una simulazione di baseball che si pone in diretta competizione con l'atteso titolo Nintendo. Per chi non lo sapesse, ricordiamo che ESPN è la più importante cable-tv sportiva americana (un po' come Tele +2, ma senza documentari...). ESPN Baseball (8 Mbit) vanta tutte le 28 squadre della Major Baseball League (MBL), battery back-up, grafica fluida e giocabilità più che convincente. I dialoghi dei più celebri speaker sportivi americani si alternano nel commentare le varie azioni di gioco. Tra i prossimi titoli della serie ESPN sono previsti Basketball e Hockey. Buono, perché il baseball è noioso come le lezioni di Filosofia Medioevale...



Batman, ovvero l'uomo-mazza...

X-KALIBER 2097

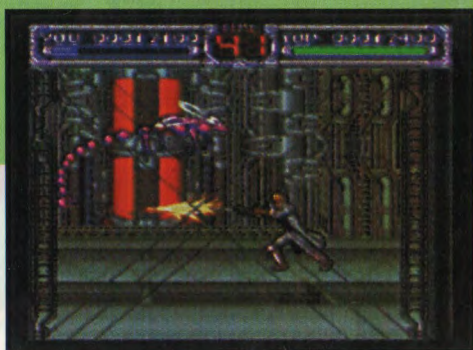
Casa: Activision
Genere: Picchiaduro
Uscita: Maggio
Cartuccia: 8 Mbit
Versione: SNES

Un altro picchiaduro? Così è, se vi pare. X-Kaliber

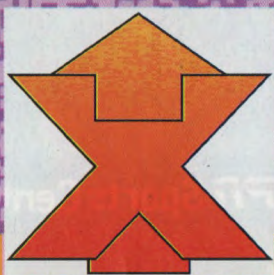
2097 è un beat 'em up ad incontri ambientato nel ventunesimo secolo, tra criminali intergalattici e alieni assetati di sangue umano. Sei lottatori (un po' pochini, non vi pare?), possibilità di giocare in coppia... La colonna sonora è stata realizzata dal celeberrimo gruppo techno Psykosonik. Sarà che detesto questo genere di "musica", ma non li ho mai sentiti. E voi?



Wow, sembra Hellraiser...



Non ci sono limiti al cattivo gusto!



SUPER CONSOLE

SUPER NES

Addams Family Values
Aero Fighters
Akira
Andre Agassi Tennis
Ardy Lightfoot
ASP
Asterix the Gaul
Baby T-Rex
Barkley! Shut Up & Jam
Battle Cars
Beastball
Beavis & Buttthead
Bebe's Kids
Bill Walsh College Football
Blackthorne
Bugs Bunny Rabbit Rampage
Champ. Wrestling
Champ. World Class Soccer
Chavez Boxing
Chopliker III
Citadel
Clayfighter 2
Crazy Run
Cyberslider
Death of Superman
Eek the Cat
ESPN Baseball Tonight
Exosquad
Fido Dido
Fifa Inter. Soccer
Firestriker
First Queen
Fun & Games
G1 Part 2
G2
Galactic Defenders
Golden Empire
Gordo # 106
Hardball III
Harley Davidson: USA Tour
Hockey
Home Improvement
Impossible Mission: 2025
In The Hunt
Itchy & Scratchy
Jaguar XJ220
Jammit!
Jelly Boy
Jeopardy! Deluxe
Joe & Mac 2
Joe & Mac 3
Kick Off 3
King Arthur & the Knights of Justice
King of Dragons
King of The Monsters II
Kirby's Tee Shot
Kung Fu: The Legend Continues
Legend
Lester The Unlikely
Lester The Unlikely 2
Lethal Enforcers 2
Lethal Enforcers

Ocean
Mc O'River
THQ
Tecmagik
Ascii
Seta
Electro Brain
Activision
Accolade
Namco
Spectrum Holobyte
Viacom
Mandingo
EA
Interplay
Sunsoft
Natsume
Acclaim
ASC
Extreme
Electro Brain
Interplay
Kemco
Bullet Proof
Sunsoft
Ocean
Sony
Playmates
Kaneko
EA
DTMC
Culture Brain
Tradewest
Atlus
Kemco
Culture Brain
Culture Brain
DTMC
Accolade
Matchbox
Electro Brain
Absolute
Microprose
Irem
Acclaim
JVC
Virgin
EA
Gametek
Data East
Data East
Imagineer
Enix
Capcom
Takara
Nintendo
Sunsoft
Seika
DTMC
DTMC
Konami
Konami

Platform
Sparatutto
Azione
Sportivo
Platform
Sim.Volo
Platform
Platform
Sportivo
Azione
Azione
Ent.Platform
Sportivo
Azione
Platform
Sportivo
Sportivo
Sportivo
Sparatutto
Azione
Picchiaduro
Sportivo
TBA
Azione
Platform
Sportivo
Sparatutto
Platform
Sportivo
Azione
RPG
Azione
Sportivo
Azione
Picchiaduro
Azione
Azione
Sportivo
Azione
Sportivo
Platform
Azione
Azione
Platform
Sportivo
Sportivo
Platform
Quiz
Platform
Platform
Sportivo
Azione
Azione
Picchiaduro
Azione
Picchiaduro
Azione
Azione
Azione
Sparatutto
Sparatutto

C.E.S. DI LAS VEGAS: A VOI I GIOCHI!

Liberty or Death
Lufia: Fortress of Doom
Magic Boy
Major League Baseball
Maximum Carnage
Mega Man Soccer
Metal Marines
Might & Magic
Mighty Max
MLBPA Baseball
MLBPA Baseball
Muhammad Ali's Boxing
NBA Jam
NBA Showdown
Ninja Warriors
Obitus
Ogre Battle
Operation Europe
Pac Man 2
Packy and Marlon
Pelé
Pinball Dreams
Pinkie
Pirates of Dark Water
Popeye
Power Instinct
Powermonger
Prehistorik Man
Pro Sport Hockey
Relief Pitcher
Rex Ronan
Rise of the Robots
Rocko's Modern Life
Sengoku
Sky Blazer
Slam Masters
Snow White Happily Ever...
Socks The Cat
Sonic Blastman 2
SOS
Sound Fantasy
Space Ace
Spectre
Speed Racer
Speedy Gonzales
Spike Mc Fang
Star Trek: Deep Space Nine
Star Trek: Next Generation
Steven Seagal
Stunt Race FX
Super Bases Loaded 2
Super Chase HQ
Super Cup Soccer 2
Super Draconecrom
Super Metroid
Super Street Fighter 2

Koei
Taito
JVC
Nintendo
Ljn
Capcom
Namco
FCI
Ocean
EA
Ljn
Virgin
Acclaim
EA
Taito
Bullet Proof
Imagineer
Koei
Namco
Raya Systems
Accolade
Gametek
Seika
Sunsoft
American Technos
Atlus
Imagineer
Titus
Jaleco
Left Field
Raya Systems
Absolute
Viacom
Data East
Sony
Capcom
ASC
Kaneko
Taito
Vic Tokai
Nintendo
Absolute
Gametek
Accolade
Sunsoft
Bullet Proof
Playmates Toys
Spectrum Holobyte
Tecmagik
Nintendo
Jaleco
Taito
Jaleco
Kemco
Nintendo
Capcom

Strategico
RPG
Platform
Sportivo
Azione
Sportivo
Strategico
RPG
Azione
Sportivo
Sportivo
Sportivo
Sportivo
Sportivo
Azione
RPG
RPG
Strategico
Platform
Azione
Sportivo
Pinball
Azione
Picchiaduro
Azione
Picchiaduro
Simulazione
Azione
Sportivo
Sportivo
Azione
Picchiaduro
Azione
Picchiaduro
Azione
Picchiaduro
Azione
Sportivo
Platform
Picchiaduro
Azione *
Educativo
Azione
Sim. Bellica
Sportivo
Platform
Platform
Azione
Azione
Picchiaduro
Sportivo
Sportivo
Azione
Sportivo
Azione
Picchiaduro

NEWS NETWORK



Super Turrigan 2
Supernova
Suzuka 8-Hours
T2: The Arcade Game
Tecmo Super Baseball
The Flintstones: Sierra Madrock
The Incredible Hulk
The Jetsons: Planet Pirates
The Journey Home
The Lawnmower Man
The Lord of the Rings
The Lost Vikings 2
The Peace Keepers
The Ren & Stimpy Show 2
The Simpsons: Virtual Bart
The Untouchables
Thomas The Tank
Time Killers
Time Trax
Ultima: Runes of Virtue II
Ultima: The Black Gate
Ultima: The False Prophet
Undercover Cops
USRA Monster Truck Wars
Warrior of Rome III
WCW-Superbrawl Wrestling
Wheel of Fortune Deluxe
Wild Snake
Winter Extreme
Wizardry V
Wolfenstein 3D
World Class Rugby
World Cup Soccer
World Soccer '94
X-Kaliber 2097
Zooball
Zool 2

Seika
Taito
Namco
Ljn
Tecmo
Taito
Us Gold
Taito
Renovation
THQ
Interplay
Interplay
Jaleco
THQ
Flying Edge
Ocean
Tecmagik
Malibu
Malibu
FCI
FCI
FCI
Irem
Acclaim
Extreme
FCI
Gametek
Bullet Proof
Electro Brain
Capcom
Imagineer
Imagineer
Us Gold
Atlus
Activision
Imagineer
Gametek

Azione
Sparatutto
Sportivo
Sparatutto
Sportivo
Platform
Azione
Azione
Azione
RPG
Platform
Picchiaduro
Platform
Azione
Azione
Idiota
Picchiaduro
Picchiaduro
RPG
RPG
RPG
Picchiaduro
Sportivo
Strategico
Sportivo
Quiz
Azione
Sportivo
RPG
Azione
Sportivo
Sportivo
Sportivo
Picchiaduro
Sportivo
Platform

NES

Asterix the Gaul	Electro Brain	Platform
Beauty & the Beast	Hudson	Platform
John Madden Football	Ubi Soft	Sportivo
Mega Man 6	Nintendo	Azione
Mickey's Adventure	Hi Tech	Educativo
Tetris 2	Nintendo	Puzzle
Thomas The Tank Engine	THQ	Puzzle
Trick Shooting	Nintendo	Azione
Zoda's Revenge: Star Tropics 2	Nintendo	Azione

* aka Septentrion

GAMEBOY

4 In 1 Pack Vol. 3
4 In 1 Pack Vol. 4
Adventures of Lolo
Alfred Chicken
Andre Agassi Tennis
Asterix The Gaul
Battle of Olympus 2
Beethoven
Blues Brothers 2
Captain America
Daffy Duck
Final Fantasy Legend III
Harley Davidson Usa Tour
Home Alone 2
Itchy & Scratchy
John Madden Football
Kirby's Pinball Land
Megaman V

Interplay
Interplay
Imagineer
Mindscape
Tecmagik
Electrobrain
Imagineer
Hi-Tech
Titus
Mindscape
Sunsoft
Squaresoft
Matchbox
THQ
Acclaim
Ubi Soft
Nintendo
Capcom

Collezione
Collezione
RPG/Azione
Platform
Sportivo
Platform
RPG
Platform
Platform
Azione
Platform
Platform
RPG
Sportiva
Platform
Platform
Sportivo
Pinball
Platform

Metal Masters
Metroid 2: Return of Samus
Monster Max
Prehistorik man
Riddick Rowe Boxing
Spiderman: Arcade Revenge
Stop That Roach
Super BattleTank
Super Chase HQ
Taz-Mania
Tetris 2
The Lawnmower Man
Tip Off
Total Carnage
Ultima: Runes of Virtue II
USHRA Monster Trucks
Wario Land
WCW: Main Event
World Cup Soccer
Zool

Electrobrain
Nintendo
Titus
Titus
Extreme
Ljn
Koei
Absolute
Taito
Sunsoft
Nintendo
THQ
Ubi Soft
Malibu Games
Absolute
Acclaim
Nintendo
FCI
Us Gold
Gametek
Strategico
Azione
Azione
Platform
Sportivo
Azione
Azione
Azione
Platform
Puzzle
Azione
Sportivo
Azione
RPG
Azione
Platform
Sportivo
Sportivo
Platform



SUPER CONSOLE

CITADEL

Casa: Electro Brain
Genere: Azione
Uscita: Aprile
Cartuccia: 8 Mbit SFX
Versione: SNES

Insieme a **Power Slide** (Elite), Citadel è uno dei primi titoli sviluppati da software house esterne alla Nintendo che incorporano il chip SFX. Si tratta di uno sparattutto poligonale che miscela le cose migliori di **Star Wing** con scenari alla Battletech. Del resto, Citadel è stato sviluppato dallo stesso team di programmatori che ha realizzato **Star Wing**. Il velivolo che pilotate è una sorta di transformer: può diventare un jet o un mech con la semplice pressione di un tasto! Impressionanti le rotazioni del gioco: se la Electro Brain mantiene le promesse, tra qualche mese potremo mettere le mani su uno dei titoli più massicci del 1994! Citadel vanta sei livelli, sezioni platform, picchiaduro e di volo. Per tostare gli avversari potete utilizzare, tra gli altri mezzi, bombe, missili termotraccianti, laser, ordigni nucleari... Sui prossimi numeri di Super Console potrete leggere un ampio servizio...



Citadel butta veramente benissimo: ecco il mech!



Finalmente qualcuno comincia a sfruttare il chip SFX!



La sezione di volo ricorda Cybermorph, non vi pare?

WINTER EXTREME

Casa: Electrobrain
Genere: Sportivo
Uscita: Imminente
Cartuccia: 8 Mbit
Versione: SNES



Innanzitutto una precisazione: la versione europea sarà ribattezzata **Val D'Iserre Championship**. In ogni caso, l'ultimo titolo della Electro Brain è una massiva simulazione di sci e snowboarding che fa un uso magistrale delle capacità di rotazione e zoom del Super Nes (Mode 7). Si tratta di un prodotto veramente giocabile e immediato: le discese mozzafiato, i salti e gli slalom spettacolari fanno di Winter Extreme una delle più accurate simulazioni dello sport invernale per eccellenza mai viste. Vertical Reality! La recensione completa sul prossimo numero.



Le discese in snow sono troppo realistiche!



Manca solo il freddo pungente delle montagne!



Le animazioni sono il pezzo forte del gioco.

EA SPORTS

Dopo aver minacciato di abbandonare il mercato Nintendo, l'Electronic Arts è tornata sui suoi passi (fortunatamente), e ha presentato per questo 1994 una serie di giochi davvero interessanti per la console a 16-bit della grande "N". Tra i tanti segnaliamo **Fifa International Soccer** (16 Mbit, aprile), conversione diretta del recente hit per MD. La versione per SNES sembra una fotocopia di quella Sega: il gioco vanta oltre duemila frames di animazioni, include 48 squadre, è compatibile con il 4 Way Play, che permette a ben quattro giocatori di prendere parte al gioco, e possiede effetti sonori da stadio. Ampio coverage sul prossimo Super Console.



Punizione dal limite: ci vorrebbe Baggio...



E' possibile selezionare le strategie più efficaci.



QUI CAPCOM

Tra i titoli più succosi presentati a Las Vegas segnaliamo **Saturday Night Slam Masters**, conversione diretta del popolare coin-op. Si tratta di una violentissima simulazione di Wrestling che dà la birra anche a **3 Count Bout** (Neo Geo). Dieci lottatori, possibilità di giocare in due, **Slam Masters** butta assai bene. Un'altra interessante conversione da coin-op è **King of Dragons**, uno slash 'em up a scorrimento orizzontale che ci riporta in un tardo medioevo popolato da draghi, maghi e guerrieri. Potrete trovare un'anteprima estesa sul prossimo numero. La Capcom non ha ancora realizzato la versione inglese dell'eccellente RPG **Breath of Fire** ma, in compenso, ha presentato quella di **Wizardry V**. Otto livelli di gioco, prospettiva classica alla **Dungeon Master**, una caterva di armi, magie e mostrilli vari... Da non perdere. Concludiamo con **Capcom's Soccer**



Super Street Fighter II: un grande assente!

Shootout, una simulazione calcistica a scorrimento orizzontale che sarà lanciata a giugno e che si aggiunge all'imminente **Mega Man Soccer** (vedi SC n°1). Purtroppo non c'era nemmeno un demo giocabile di **Super Street Fighter II**. Vergogna!

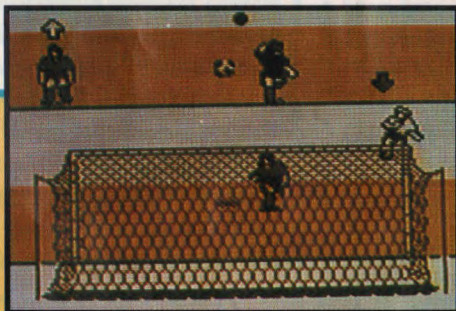


Megaman X è stato votato come miglior gioco dello show!

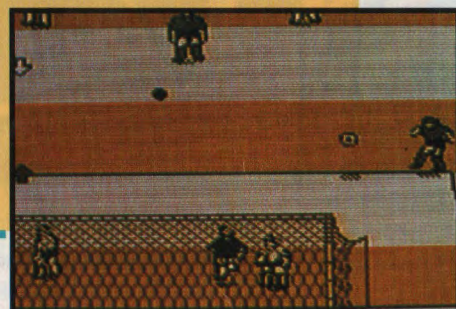
STRIKER

Casa: Elite
Genere: Sportivo
Uscita: Marzo
Versione: Game Boy

Eccovi le prime immagini della versione Game Boy dell'ottimo simulazione calcistica Striker, uscita in precedenza per SNES. La versione per il portatile Nintendo mantiene la stessa giocabilità dell'originale. L'insolita prospettiva e l'immediatezza di Striker fanno dell'ultimo titolo Elite un concorrente assai quotato di **Sensible Soccer** (Sony) e dell'imminente **Kick Off 3** (Imagineer).



Colpo di testa... e la palla carambola in rete!



Tiro da fuori area... Ehi, ma quanto è grande la porta?!

POWERSLIDE

Casa: Elite
Genere: Simulazione
Uscita: Marzo
Versione: SNES (SFX)

La celebre software house inglese, responsabile del recente **Striker**, ha presentato un ottimo simulatore di guida per SNES che fa uso del chip Nintendo SFX. Powerslide vi permette di competere contro il computer in un'appassionante gara a tempo, tra scenari modellati a poligoni. Sebbene la grafica non sia nemmeno lontanamente paragonabile a quelli dei recenti coin-op Sega o Namco (**Virtua Racing** o **Ridge Racer**), il gioco è estremamente fluido. La Elite ha sviluppato una nuova tecnica di programmazione denominata Virtual Modeling, che permette di ottenere routine di movimento estremamente sofisticate. Potete scegliere tra macchine differenti, ognuna delle quali presenta peculiari caratteristiche (tenuta di strada, accelerazione, ripresa etc.). La Elite sta lavorando ad un secondo progetto che si basa sulla tecnologia SFX: **Dirt Racers**, ma sarà presentato solo a Chicago, a giugno, per cui abbiamo la possibilità di tornare a parlarne. Per adesso beccatevi le pictures di Powerslide e cominciate a mettere da parte le manette!



Notate il cruscotto sulla destra...



Powerslide: l'Elite sposa l'SFX!

NINJA WARRIORS AGAIN

Casa: Taito
Uscita: Imminente
Genere: Azione
Versione: Super NES
Cartuccia: 12 Mbit



Rammentate il mitico (addio, mitico...) Ninja Warriors della Taito? Bene, perché questa nuova versione non c'entra proprio niente a parte una vaga somiglianza con uno degli sprite. Le ambientazioni sono questa volta leggermente più varie, con un set di personaggi che sembra clonato direttamente da **Galivan**: una bionda ed agilissima 'nukenin' di nome Kunoichi, un pompatissimo ninja con le scarpe da ginnastica (!?! ma fatemi el piàser) di nome Ninja (!?! ma rifatemi el piàser) nonché un cyborg di nome Kamaitachi dotato di una forza invidiabile. Superfluo asserire che ognuno possiede peculiarità e mosse diverse e che ognuno possiede una mossa speciale, simile ad una smart bomb, di diverso tipo. Probabilmente l'aspetto più interessante potrebbe essere costituito dalla grafica poiché scovare elementi innovativi atti ad incentivare il gioco potrebbe essere piuttosto arduo. Naturalmente sul prossimo numero di Super Console.



SUPER CONSOLE

WHITE MEN CAN'T JAM

Jammit, il primo ed unico simulatore di marmellata della storia. Lo scopo del gioco è finire una giara da dodici chili di conserva di arance in trenta secondi e... Naah, **Jammit** è l'ultima fatica della Virgin e ha a che fare con campi da basket, ghettoblasters (mega radio/cd/piastre portatili, vedi "Fa' la Cosa giusta") e sneakers (scarpe da tennis). Insieme al fantastico **NBA JAM** (il nuovo scopo di vita della reda di Super Console: vedi recenza a pag 34) e all'imminente **NBA Show-down** (EA), la Virgin si lancia nella mischia con una simulazione di basket che miscela vecchie glorie del basket interattivo come **Street Sport Basketball** (Epyx, C64) e **One-On-One** (EA, C64). Dovrete gareggiare in appassionanti sfide uno-contro-uno su campetti di pallacanestro metropolitani, scegliendo il vostro alter-ego cestistico

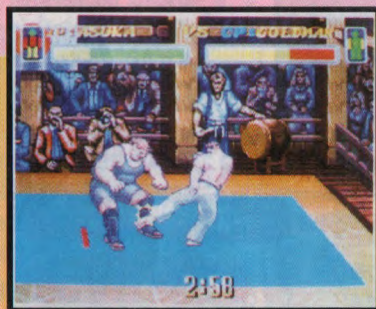


tra uno dei quattro personaggi disponibili (tre tizi debosciati e una sorella di nome Roxy). Il gioco vanta zoomate spettacolari che esaltano lo sprite principale nel momento della schiacciata. Gli scenari sono assai pittoreschi: graffiti e tramonti metropolitani. Non male. Va segnalata anche la colonna sonora, che sbertuccia temi hip-hop. **Jammit** uscirà per SNES attorno ad aprile, ma per adesso gongolatevi con le pictures qui a fianco...

ASTRAL BOUT 2

Casa: King Record
Genere: Picchiaduro/Sportivo
Uscita: Imminente
Versione: Super NES
Cartuccia: 12 Mbit

Ragazzi, la seconda parte di **Astral Bout** sembra veramente incredibile, immensamente più curata rispetto al predecessore. Questa volta sarà possibile impersonare uno dei nove lottatori a disposizione per misurarsi in un combattimento da strada, in diversi kumite all'interno di Dojo mafiamati o in locali adibiti ad incontri a scommesse per giungere infine su un vero Ring di Catch giapponese e misurarsi coi migliori atleti per entrare in possesso del mitico titolo della Japan League (non ho parole...). La grafica è sicuramente esaltantissima: nel prossimo numero ne testeremo anche tutti gli altri fattori.



VOLARE SENZA ALI

Le simulazioni pugilistiche per Super NES sono poche e brutte, così la Virgin ha deciso di rimediare alla situazione con **Muhammad Ali's Boxing**, sedici megabit di cartoni e pestoni sul naso (alla Adrenaline). Il gioco incorpora tutti i più famosi pugili della storia della boxe, da Evander Holyfield a Rocky Marciano, da Jack Dempsey a Sugar Ray Robinson... A maggio per il vostro SNES.

KUNIO KUN 2

Casa: Technos Japan
Genere: Azione
Uscita: Aprile
Versione: Super NES
Cartuccia: 16 Mega



Seconda avventura dedicata al moccioso più pestifero del Giappone, questa volta decisamente più curata e divertente ma soprattutto non l'ennesimo gioco di palla avvelenata. La seconda versione risulta giocabile contemporaneamente da due persone ed il buon Kunio è affiancato nelle sue avventure da un altro scapestrato ragazzino. La grafica risulta più che apprezzabile ed il gioco è composto da sezioni a scorrimento orizzontale, verticale (mitico lo stage in cui volteggiare sulla ruota del luna park) nonché da livelli che fanno uso del Modo 7 offrendo una visuale in semisoggettiva e trasformando il tutto in una sorta di corsa motociclistica a bordo di una sottospecie di Vespino mal riuscito con cui investire i passanti dopo averli presi a calci. Viva il Fair-play!

LA TANA DI PUTT

La System 3 si appresta a lanciare il seguito del decente **Putty Moon**, un platform a scorrimento multidirezionale uscito circa sei mesi fa per SNES. Il gioco dovrebbe intitolarsi **Super Putty 2: Putty Squad**, del quale potete vedere un'immagine qui a fianco. Fortunatamente, questo sequel si annuncia molto più frenetico del precedente. Incorpora oltre 100 livelli nonché tutta una serie di effetti speciali che rifanno il verso a film di successo come Terminator 2: **Putty** è infatti in grado di assumere la forma di un minaccioso T-1000, un cyborg mutante che sa dire solo "Hasta la vista, baby". Scusate se è poco. **Putty 2** sarà commercializzato a Pasqua e... sì, avete indovinato, potrete beccarvi una mega recensione tra un paio di numeri. Eh, beh..



KIDOO SENSHI V-GUNDAM

Casa: Bandai
Genere: Azione
Uscita: Marzo
Versione: Super NES
Cartuccia: 12 Mbit

E' arrivato. Dopo tredici anni di attesa qualcuno in Giappone si deve essere accorto che la metà dell'intero globo terrestre aspettava una versione ludica di Gundam che non fosse un complicato gioco gestionale (vedi il precedente **Gundam F-91**), un beotissimo, anche se accattivante, Super Deformed o,

BISCOTTINI GIURASSICI

Ebbene sì, signore e signori: li abbiamo assaggiati! I biscottini di **Yoshi** stanno sconvolgendo le abitudini alimentari dei giapponesi: chi l'avrebbe mai detto che il dinosauro più simpatico del globo fosse anche un cuoco sopraffino? Io no, scrunch scrunch -scusate-, ma il mondo è bello perché è vario. Ah, non cercate i biscottilli di **Yoshi** al Dugan o alla Coop perché tanto non li trovereste... Ma se vi capitasse di fare un salto a Osaka, Kyoto o Tokyo, beh, sapete cosa comprare al supermarket...

BRAIN LORD

Casa: Enix

Genere: Azione/RPG

Uscita: Imminente

Versione: Super NES

Cartuccia: 12 Mbit con batteria tampone

Dalla Enix arriva un ulteriore compromesso fra la classica azione ed il solito modulo di gioco di ruolo, entrambi racchiusi in Brain Lord. Graficamente somigliante a classici RPG quali **Zelda 3** oppure **Lagoon**, propone infatti fasi di azione con scorrimento multidirezionale che prevede comunque la stessa visuale dall'alto e leggermente di sbieco che contraddistingue le numerose fasi RPG, ancora una volta di classico stampo fantasy. Per ora la cartuccia è prevista unicamente per Super Famicom, il che significa che il linguaggio utilizzato sarà il solito giapponese dialettale di Roppongi (perché se invece fosse stato il dialettale di Ke Kakkio Ne-So sarebbe cambiato qualcosa? NdR) che potrebbe portare non pochi turbamenti psichici per tentare di interpretare le fasi RPG. Attualmente non si è ancora discussa una possibile conversione per Super Nintendo.

peggio ancora, un incasinatissimo RPG. Cosa attendere di meglio che un gioco d'azione a scorrimento multidirezionale in cui pilotare i "mobil suit" più famosi di tutti i tempi? Purtroppo la versione prescelta per essere convertita su Super NES è l'ultima, ovvero la non troppo esaltante serie televisiva **V Gundam** che, assieme alla **ZZ** ha costituito un clamoroso buco nell'acqua per quanto concerne la versione televisiva. Le prime immagini lasciano comunque trapelare un buon uso del fattore grafico, e gli sprite, oltre ad essere di dimensioni ragguardevoli, sono praticamente identici alle controparti televisive, ben definiti e piuttosto vari (compresi sia i mobil suit di Liga Militia che quelli dei B.E.S.P.A.). Se dunque tutto procede come previsto, potremmo trovarci dinanzi alla miglior conversione di un gioco ispirato al più grande mito che l'animazione giapponese abbia mai prodotto.

FINAL FANTASY 4

Casa: Square

Genere: RPG/Avventura

Uscita: Marzo

Versione: Super NES

Cartuccia: 24 Mbit con batteria tampone

La più imponente cartuccia mai prodotta per il Super Nintendo è ormai giunta alla sua versione definitiva: ben ventiquattro megabit di memoria affiancati dall'ausilio di una batteria tampone per salvare le posizioni in quello che si preannuncia come il gioco di ruolo più epico degli ultimi tempi: Final Fantasy 4. Grafica dettagliatissima, alcuni fondali praticamente cartooneschi, interazione con una miriade di personaggi e longevità praticamente eterna. Un ennesimo passo obbligato per tutti gli amanti dei giochi di ruolo. Per ora è alle porte unicamente la versione giapponese che potrebbe creare qualche piccolissimo scempenso di comprensione dei testi alla maggior parte dell'utenza nostrana. E' comunque già stata annunciata la conversione per Super Nintendo (la cui data della versione definitiva non è ancora stata annunciata) che potrebbe venir a costituire un RPG di uno spessore che non si rimembra dai tempi di **Zelda 3**.



JAPAN LEAGUE EXCITE STAGES SPECIAL EDITION '94

Casa: Epoc

Genere: Sportivo

Uscita: Marzo

Versione: Super NES

Cartuccia: 12 Mbit con batteria tampone

Seconda versione per Super NES dedicata interamente alle squadre di calcio nipponiche (ma fatemi el piàsèr) dopo il non troppo esaltante esordio di **Japan League**. Questa seconda versione dovrebbe distinguersi dalla prima per la presenza di diverse squadre di club, a conti fatti quelle del campionato '93/'94 nonché per una maggiore resa grafica che prevede, tra le altre cose, sezioni a visuale in semisoggettiva, possibilità di dilettarsi in una sfida a rigori, in un intero stage di allenamento pre-campionato, in una simulazione di calcetto al chiuso, col solito gioco libero o con le classiche sfide di campionato variabili con l'opzione All Star per creare squadre di veri campioni. Possibilità di giocare sino in quattro contemporaneamente tramite l'uso della solita interfaccia a cinque. Grande peculiarità: sarà possibile interfacciarlo con il Barcode Battler 2; eh, miracoli dell'avanguardia nipponica.





PREVIEW

Lepo-
ca Vittoriana. La
Gran Bretagna è
finalmente uscita
dal suo passato
feudale per varcar-
e la soglia di un
nuovo periodo di
progresso e uguaglian-
za per tutti. A dire la ve-
rità, quello era un perio-
do di grave inegua-
glianza nel quale i ric-
chi si cuccavano ville in
campagna e i poveri il

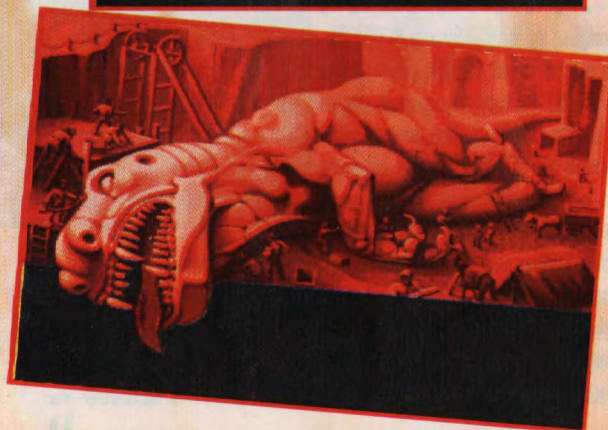
vaiolo, Charles Dickens
scrisse alcuni noiosi li-
bercoli e il Barone For-
tescue, genio malvagio
e inventore a tempo per-
so, creò Chaos Engine,
la Macchina del Caos,
durante un esperimento
spazio-temporale che

a n d ò
storto. In
principio
la Mac-
china del
Caos era
un ordi-
gno abba-
stanza in-
nocuo, ma
con l'anda-
re del tem-
po acquistò
immensi po-
teri e in
qualche mo-
do riuscì a ipnotizzare e

a trasformare la gente
normale e i loro animali
domestici in zannute,
spietate macchine per
uccidere programmate
per compiere ogni sorta
di abominio con i loro
affilatissimi denti. Ma

ecco giungere sei
virtuosi individui che,
vostra abilità permetten-

do, rimetteranno a
posto tutto quanto (e tut-
ti quanti): un delinquen-
te (per non



ENGINE



CASA

MICROPROSE

DATA DI USCITA

IMMINENTE

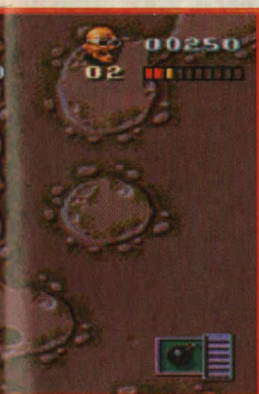
GENERE

AZIONE

MACCHINA

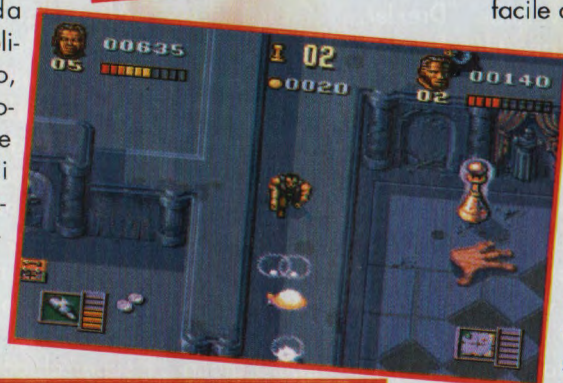


The Chaos Engine è strapieno, come si conviene a un gioco del genere. Detto tutto? Ah no, resta da aggiungere che **The Chaos Engine** è una creazione dei 'famigerati' Bitmap Brothers e che dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi specializzati



dire di peggio), un vicario, un mercenario, un manovale, un brigante e un gentleman vittoriano. Ciascuno di essi possiede particolari capacità, una propria linea di armi, e il deside-

cato deve selezionare due elementi da questo insolito gruppetto, bardarli come si deve e mandarli a combattere attraverso 16 enormi livelli prima



gine non è facile come può sembrare. Ogni livello, infatti, presenta più di un'uscita, e una miriade di modi per giungere ad esse! In un livello, per esempio, i giocatori si ritrovano intrappolati su microscopiche isole circondate da rane carnivore e paludi in fermento. Comunque, uno sparo ben indirizzato può colpire un interruttore o un maz-



rio di mettersi insieme per dare a questa infernale macchina la lezione che si merita...non trascurando l'aspetto pecuniario, ovviamente (ué, dovranno pure mangiare, no?). **The Chaos Engine** può essere giocato in singolo o in doppio. Ogni gio-

dello scontro finale con il nefando Barone in persona. Superare i numerosi livelli di **The Chaos En-**



zo di chiavi che a loro volta evidenziano un ponte nascosto o un cancello. Di oggetti nascosti,

fra poco. Inutile dire che noi di Super Console saremo pronti ad avventarci su una copia del gioco per la doverosa recensione!



REVIEW



NBA Jam è senza dubbio una delle conversioni più attese di questo 1994: il coin-op ha fatto letteralmente sfracelli in sala giochi ed erano in molti (anche a giudicare dalle lettere e dalle telefonate giunte in redazione) ad aspettare con ansia la versione Super Nes. I lettori che non frequentano le sale probabilmente saranno stupiti dell'hype che si è venuta a creare attorno a questo titolo, ma possiamo garantire di persona che difficilmente un gioco è andato ben oltre le aspettative di tutti, come, appunto, NBA Jam. Simulazione di un inusuale due-contro-due su parquet, NBA Jam vi permette di impersonare uno qualsiasi dei più forti giocatori di basket del mondo: nel titolo della Acclaim sono infatti presenti le 27 squadre della NBA, con 2 giocatori a rappresentare ogni team. Purtroppo (e questo è il più grande, se non l'unico, neo del gioco) manca Shaquille O'Neal (qui si sente puzza di EA...), ma per il resto ci sono proprio

tutti: da Pat Ewing a Sir Charles Barkley, dal "postino" Karl Malone a Clyde "The Glide" Drexler.

Essendo two-on-two non potevano mancare le opzioni giocatore-computer: è possibile cimentarsi anche in quattro contemporaneamente con l'apposita interfaccia, scontrarsi uno contro uno con due giocatori controllati dal computer oppure giocare insieme contro una coppia computerizzata. E' inoltre possibile selezionare la durata della partita, immettere la password (se giocate contro il computer dovete battere tutte le squadre della NBA in sequenza partendo dalla più debole, secondo il ranking 1993) e, naturalmente, il livello di difficoltà (da 1 a 5).

Il punto forte di NBA Jam rimane comunque la partita vera e propria: l'azione è veloce e furiosa e, sorpresa sorpresa, non ci sono regole. Spinte, gomitate, pestoni, infrazione di campo, 3 secondi... Tutto è concesso, o quasi: sono infatti fischiati l'infrazione dei 24 secondi e la parabola discendente (stopata col pallone che ha già su-

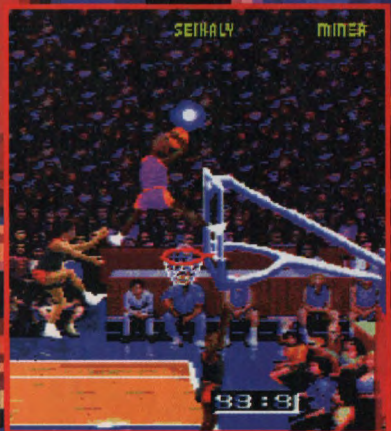
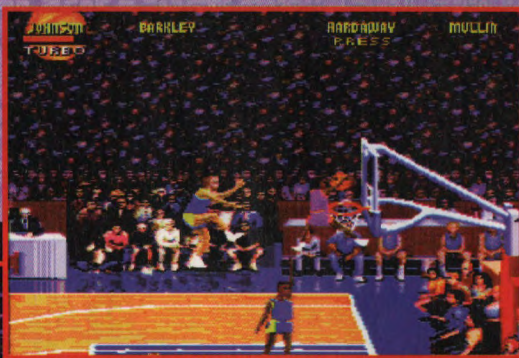
perato l'apice della parabola o ha già rimbalzato contro il tabellone).

Altra particolarità di NBA Jam è l'opzione turbo: tenendo premuto il tasto turbo infatti potrete eseguire tutte le mosse a maggiore velocità. Di conseguenza un passaggio diventa un passaggio rapido (e fin qui tutto ok), ma una schiacciata diventa una superschiacciata da far impallidire Michael Jordan e Dominique Wilkins! Già normalmente i giocatori saltano svariati metri (se le proporzioni fossero giuste), ma con il turbo potrete scatenarvi in doppi mulini, salti mortali, one hand all'indietro, 720°... Semplicemente fantastico! Peccato che il turbo, rappresentato da una barra nella parte alta dello schermo, sia limitato e si ricarichi solo quando non viene utilizzato...

Le schiacciate (più di 50!) non sono comunque l'unica mossa spettacolare di NBA Jam: potrete infatti lanciaarvi in finte di testa, passaggi dietro la schiena, finta di tiro con passaggio, sottomano, tap in, tiri da dietro il tabellone (questa è riuscita un

paio di volte a Paolo e ancora non so come ha fatto... NdSimon), lanci da baseball, tiri della disperazione all'ultimo secondo... Ciliegina sulla torta, alla fine del secondo quarto e della partita potete gustarvi le statistiche dei quattro giocatori, mentre al termine del primo e del terzo periodo riceverete dei consigli dal coach. Insomma, se ancora non l'avete capito, in questo gioco è rappresentato tutto il repertorio cestistico del secolo (ganci cieli "alla Jabbar" compresi) e molto più.

Bene, finita la recensione posso togliermi giacca e cravatta, mettere in armadio l'espressione seria, indossare la maglietta dei Knicks e il cappellino di Orlando e urlarvi... AAAAAH! COMPRATE QUESTO GIOCO! NBA Jam è un capolavoro fantaspportivo, un orgasmo videoludico, una conversione d'antologia, il massimo dei massimi! E' bellissimo, è divertentissimo, è giocabilissimo! Personalmente lo reputo il miglior gioco in assoluto disponibile per Super Nes (esagera Simon - NdStreet Fighter 2). Bella lì, Acclaim.



JAM



◆ ARE YOU READY TO FLY? ◆

Pur essendo un arcade molto più che una simulazione, in **NBA Jam** il giocatore ha a disposizione un gran numero di mosse, e non ci riferiamo solo alle decine e decine di schiacciate ultraspettacolari che rendono ogni sfida più divertente di una puntata del Processo di Biscardi. Ecco il repertorio completo con i tasti di default (i pulsanti sono comunque ridefinibili in 6 modo diversi):

IN ATTACCO

PREMENDO IL PULSANTE TENENDO PREMUTO IL PULSANTE PULSANTE E TURBO CONTEMPORANEAMENTE

TASTO B FINTA DI TIRO TIRO IN SOSPENSIONE SCHIACCIATA



TASTO X PASSAGGIO PASSAGGIO PASSAGGIO VELOCE



TASTO L GOMITATA CORSA VELOCE



IN DIFESA

PREMENDO IL PULSANTE TENENDO PREMUTO IL PULSANTE PULSANTE E TURBO CONTEMPORANEAMENTE

TASTO B STOPPATA STOPPATA SUPER-STOPPONE



TASTO X RUBA LA PALLA RUBA LA PALLA SPINTA



TASTO L CORSA VELOCE



COMMENTO



Ragazzi, vi dò un consiglio: non comprate **NBA Jam**. Datemi retta, non fatelo: è pericolosissimo.

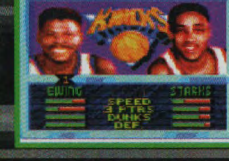
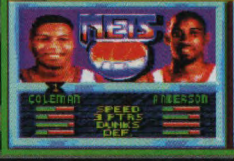
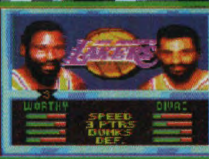
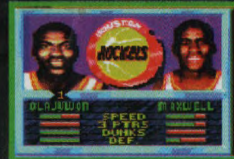
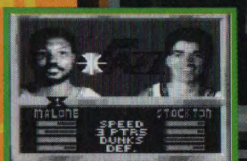
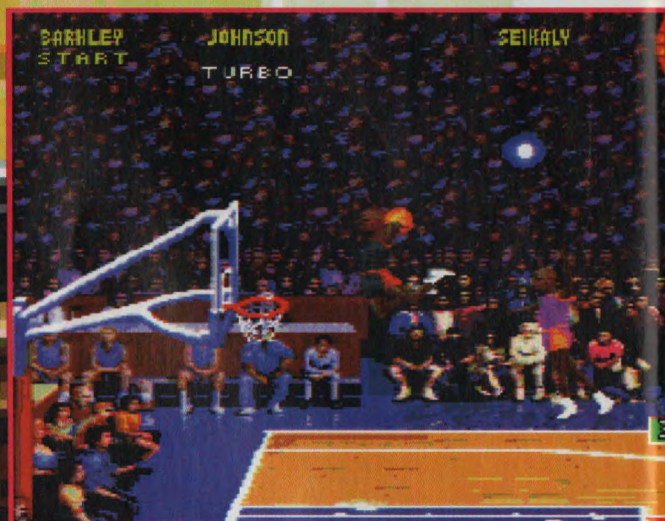
Già, perché il giorno che comprerete questa cartuccia la vostra vita sociale andrà a farsi benedire: non andrete più allo stadio la domenica pomeriggio perché dovrete allenarvi nelle schiacciate dalla lunetta, non andrete in discoteca/pub/cinema il sabato sera perché dovrete sfidare in megapartitoni a quattro i vostri amici (che a loro volta non avranno più una vita sociale poiché voi avete acquistato **NBA Jam**, quindi avrete anche loro sulla coscienza), non studierete/lavorerete più perché nulla avrà più senso se non battere tutte le squadre della NBA al livello 5, non dormirete più, non mangerete più, non leggerete più Super Console... Panico totale. Seguite il mio consiglio: non comprate **NBA Jam**. Ho visto troppa gente rovinata dalla giocabilità sublime di questa conversione, dalla grafica e dal sonoro perfetti, dal divertimento esasperato, gente contenta di passare il sabato e la domenica in ufficio solo per poter giocare 20 minuti a **NBA Jam** (vero Paolo?). Fratelli, questo è il migliore gioco sportivo mai uscito per Super NES e la più grande fregatura per noi poveri redattori che dobbiamo lavorare quando a 3 metri di distanza quattro colleghi si stanno sfidando nell'esaltazione generale. Dai Paolo, fila via che tocca a me... Char, guarda che **NBA Jam** non è giapponese, cosa ci fai qui? Alex, molla il joy-pad, su! Almeno tu Max... INSOMMA, FATEMI GIOCARE!





TOTALLY ON FIRE

Una delle caratteristiche più spettacolari di **NBA Jam**. Quando un giocatore piazza tre canestri di fila diventa "on fire". Se avete mai visto una puntata di NBA Action su TMC saprete già cosa significa: un giocatore è "on fire" (infuocato) quando ha un buon momento, è scatenato e in gran forma. Beh, in questo gioco se avete un giocatore "on fire" potete usare il turbo senza limiti, avete più probabilità di segnare e quando lanciate la palla vedrete proprio la palla incandescente che lascia la striscia di fumo (non parliamo della fiammata quando si centra il canestro, troppobbbella!). Il tutto finché i giocatori della squadra avversaria non segnano.



JAM

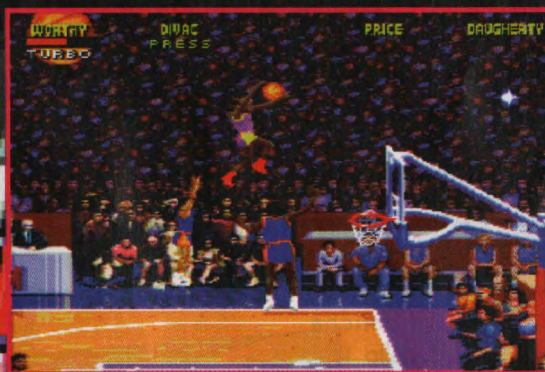
COMMENTO



Passa, dai che sono "on fire"! Saltaaa... Occhio! Yes! Corri beata... Vaaaaai! Beccati 'sto schiaccione fratello... Aaaaaargh! Scusate l'esaltazione, ma con questo gioco siamo ormai giunti al delirio videoludico: **NBA Jam** è pura e semplice arte digitale. Erano mesi che non vedevo un titolo così giocabile sul Super NES e, onestamente, mai mi sarei aspettato una conversione di questo livello da un team di programmatori USA. L'aggettivo migliore per descrivere questo gioco è "divertente". **NBA Jam** infatti è fenomenale da giocare, ma il bello è che ci si diverte anche solo a vedere le evoluzioni dei quattro folli sul parquet che passano, tirano, saltano (eccome se saltano!) e, soprattutto, schiacciano: a due mani, all'indietro, con un salto mortale, a mulino, con un doppio avvitamento, spaccando il tabellone... Fantastico. Comunque è col joypad in mano che si va completamente fuori di testa e se i giocatori sono quattro potete star certi che il divertimento non sarà solo quadruplicato, ma centuplicato! Un titolo da possedere a tutti i costi. Lo so che è scontato, ma... I love this game!



15 1ST HALF STATS: 20			
	PTS	7	15
	REB	5	10
	AST	3	5
	STL	1	2
	PTS	10	15
	REB	4	8
	AST	2	4
	STL	1	2
	PTS	10	15
	REB	4	8
	AST	2	4
	STL	1	2
	PTS	10	15
	REB	4	8
	AST	2	4
	STL	1	2



CASA

ACCLAIM

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1-4

GRAFICA

93

▲ Convertita perfettamente dal coin-op con tonnellate e tonnellate di animazioni realizzate egregiamente

SONORO

90

▲ Effetti sonori massicci e campionamenti "pulitissimi" contribuiscono ulteriormente a pompare l'adrenalina

GIOCABILITÀ

93

▲ Incredibile giocando da soli, imperdibile in due, insuperabile in quattro

LONGEVITÀ

92

▲ Cinque minuti per impadronirsi dei comandi e poi non lo mollerete più. Garantito

GLOBALE

93

Semplicemente il migliore gioco sportivo finora uscito per SNES. In your face, Electronic Arts



HOKUTO

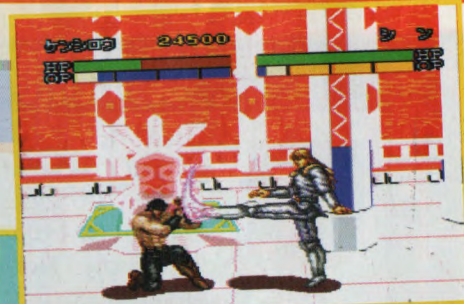
REVIEW



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA CARTUCCIA



Siamo alla fine del ventesimo secolo. Il mondo intero è sconvolto dalle esplosioni atomiche. Sulla faccia della terra gli oceani sono scomparsi e le pianure hanno l'aspetto di desolati deserti. Tuttavia la razza umana è sopravvissuta. Come sarebbe a dire che questa potreb-



SHIN

Grandioso, senza dubbio uno dei personaggi più mitici dell'intera serie:

Gokutojujika: barra energetica a metà e pulsante R. Giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante X o pulsante Y.

Gokusoajujiken: barra energetica a tre quarti e pulsante R.

Tenbusoosaiken: barra energetica completa e pulsante R.

Gokutoken: giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante B.

Koharyuu: destra, pulsante X o pulsante Y.

Kikeiha: semicerchio da sinistra, basso, destra e pulsante X o pulsante Y.

Nanto Tensookiyaku: destra, diagonale bassa destra, giù e pulsante A o pulsante B.



JUZA

Altro mitico personaggio dotato degli attacchi più classici della versione manga, compreso il doppio attacco.

Seizangeki: barra energetica a metà e pulsante R. Sinistra, destra, pulsante X o pulsante Y.

Hishooryuukaigeki: barra energetica a tre quarti del valore e pulsante R.

Gekihekihaisuiken: barra energetica al massimo e pulsante R.

Shuutoohaisuiken: salto normale e pulsante X.

Gekihekihaisuikiyaku: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante A.

Funsaiken: destra, diagonale bassa destra, giù, pulsante X o pulsante Y.

Hensooyuikiyaku: destra, pulsante B, sinistra, pulsante A.

Gekiretsuhaisuiken: destra, pulsante Y, pulsante X.



NO KEN 7



KENSHIRO

Come poteva mancare? Le mosse di cui il beniamino di grandi e piccini è questa volta dotato sono:

Hokuto Gooshooha: ottenibile mediante il tasto R quando la barra ha completato il primo valore di carica.

Shichi Shiseiten: semplicemente premendo il tasto R con la barra al secondo valore.

Musoo Tensei: la super-mossa finale: barra al massimo e tasto R ovvero la mitica Trasmissione delle anime attraverso Satori (non ho parole).

Hokuto Hyakuretsuken: ovvero i cento pugni di Hokuto ottenibili pigiando come dei folli sul pulsante Y.

Zanteiha: fate compiere un quarto di giro alla levetta direzionale da destra verso il basso e premete il pulsante X o il pulsante Y.

Semmuso Kaiken: pigiando come folli sul pulsante X.

Hisshoo Byookiyaku: su, salto normale, pulsante B.

Shoojoo Tooah: giù, su, pulsante X o pulsante Y.

SHEW

Il guerriero cieco dotato del colpo dell'airone bianco di Nanto può servirsi di:

Hakuroshooa: barra energetica a metà e pulsante R. Giù, diagonale bassa destra, destra e pulsante Y o pulsante X.

Hakurogookiyaku: barra energetica a tre quarti e pulsante R.

Rekkyakukuubu: barra energetica al massimo e pulsante R.

Ressatsuken: destra, pulsante X o pulsante Y.

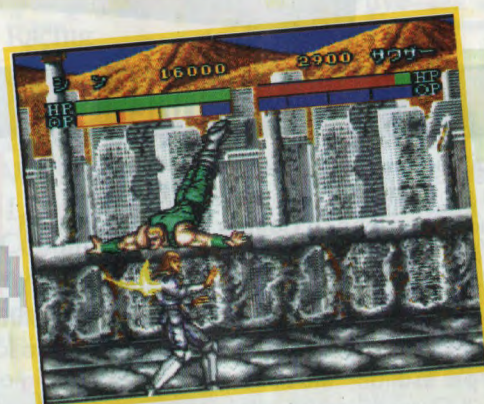
Hakurohijookiyaku: giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o pulsante B.

Hakurotensookiyaku: destra, diagonale bassa destra, giù e pulsante A o pulsante B.

Hakurosenbuusatsu: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o pulsante B.



be essere l'introduzione al primo gioco di Ken e non al settimo? Credete forse ci sia così tanta differenza?



REY

Redivivo come non mai, il guerriero dell'uccello d'acqua di Nanto dispone di:

Yoosooa: pulsante R con metà della barra energetica. Sinistra, destra e pulsante X o pulsante Y.

Hishookooryuugeki: pulsante R con tre quarti della barra energetica.

Dankosoosaiken: pulsante R con la barra di energia completamente carica.

Yoosatsuken: destra, pulsante X o pulsante Y.

Yooshookiyaku: basso, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o pulsante B.

Hishookakurey: su, salto normale, pulsante X.

Yoosookiyaku: giù, su, pulsante X o pulsante Y.



COMMENTO



Mi sono chiesto più volte quale senso potesse avere editare il seguito di un gioco mediocre mantenendone inalterati tutti quei biechi aspetti che

già contraddistinguevano la precedente versione. Non avendo ancora ricavato una risposta atta se non altro a scagionare i giapponesi dall'accusa di sadomasochismo non mi resta che constatare che l'unico incentivo che può spingere a giocare questa ennesima conversione è la presenza di personaggi divenuti pietre miliari della serie televisiva, nella fattispecie Shew, il guerriero cieco dell'airone bianco di Nanto, Juza, la nuvola delle cinque forze di Nanto, nonché il compianto Shin primo ed immortale avversario del maestro delle sette stelle. Tutto l'entusiasmo che può scaturire dal presente gioco si esaurisce infatti qui per mettere in risalto tutte le lacune che lo caratterizzano. I fondali, anche se leggermente più vari, sono graficamente poverissimi, come nella precedente versione, forse per il fatto che la maggior parte di essi è stata direttamente clonata dalla versione per

Game Boy. Non parliamo poi della longevità che, come nella precedente versione, risente pesantemente dell'esiguo numero di avversari da affrontare, a cui cerca di sopperire presentando un livello di difficoltà straordinariamente arduo, anche se giocato in modo Super Easy, fate un po' voi. I colpi speciali a

disposizione sono davvero pochi e non reggono il confronto, ad esempio, con i 72 colpi speciali che contraddistinguono la nuova versione di **Dragonball Z 2** o ancora coi mitici colpi segreti di **Fatal Fury 2**. E' anche vero che gli sprite sono disegnati piuttosto bene e che le mosse caratteristiche dei singoli personaggi, anche se troppo esigue, sono rimaste pressoché invariate. Non lasciatevi ingannare per l'ennesima volta: **Ken 7** altro non è che un bieco remake del titolo precedente, neppure troppo revisionato per motivarne un nuovo lancio sul mercato.

SAUZAAR

Il mitico guerriero dotato del colpo della fenice di Nanto può mettervi K.O. nei modi più disparati:

Kyakusei Joojiken: pulsante R con la barra piena a metà. Destra, diagonale bassa destra, giù, pulsante X.

Hooooshoo Tenkyaku: pulsante R con la barra energetica piena a tre quarti.

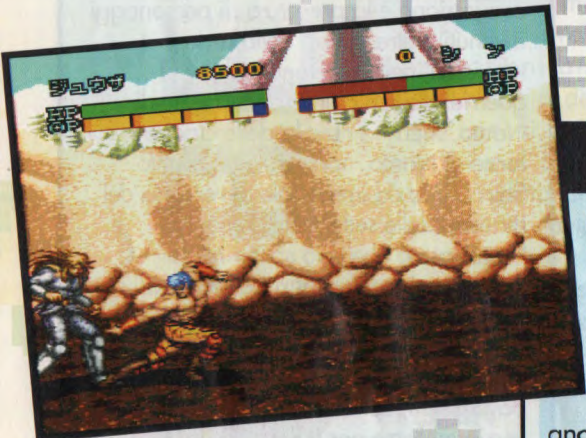
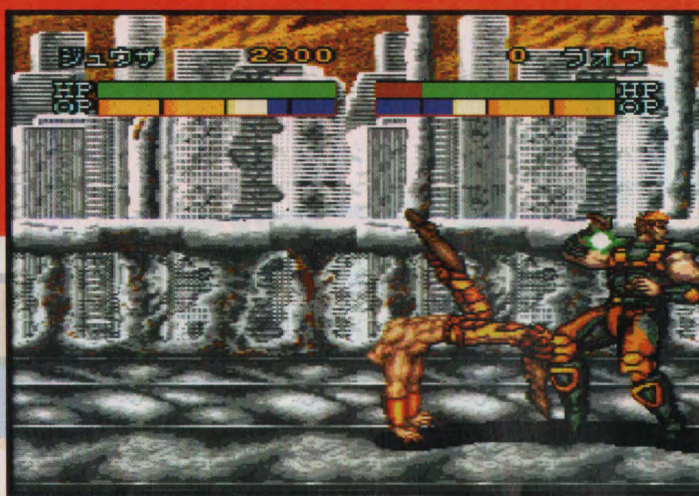
Tenshoojuujihoo: pulsante R con pieno valore di barra energetica.

Hoogingeki: destra, pulsante X o pulsante Y.

HoobuKiyaku: giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o pulsante B.

Hooyokuseikyaku: sinistra, destra, diagonale bassa destra, giù, pulsante B.

Hoooo Tensookyaku: destra, diagonale bassa destra, giù, pulsante A o pulsante Y.



COMMENTO

Qui mi si vuole prendere in giro: spiegatemi un pò quali sono le differenze di questa nuova versione di **Hokuto no Ken** sufficienti a motivarne una nuova uscita. Possibile che tutto quello che i programmatori



hanno saputo fare sia stato solamente sostituire qualche personaggio con altri sprite che, dal canto loro, saranno anche più esaltanti ma sono senza dubbio animati in maniera pietosa? Quando assisterete al mero spettacolo offerto dalla pavimentazione in parallasse che costituisce il primo livello vi si accapponerà la pelle, garantisco io. Il livello di difficoltà poi è davvero singolare: già con l'opzione di gioco semplice fatterete non poco a battere Shin, figuratevi cosa potrebbe succedere ai vostri nervi nel malaugurato caso vi venga in mente di cimentarvi al livello Super Hard. Del bilanciamento poi non parliamo, visto che se Shin si presenta come un mostro di tecnica ed è solo al secondo livello Raoul appare stranamente placido: e pensare che è l'ultimissimo avversario! Il modo con cui ottenere le mosse speciali è pressoché identico alla precedente versione così come alcune delle mosse. Altre sono

clonate direttamente dalla serie televisiva ma sono decisamente troppo poche per farmi cambiare idea riguardo a questo ennesimo picchiaduro. I fondali sono qualcosa di terribilmente spaventoso, graficamente poverissimi e a scorrimento pressoché illimitato nel senso che potete sfuggire all'avversario scappando da un lato dello schermo all'infinito.

Veramente pauroso. Ragazzi, statene alla larga e cercate di non prendere il solito abbaglio che ogni volta la una nuova versione di **Kenshiro** ci propina.



RAOUL

Il mitico fratellone maggiore può mazzuolare gli avversari con:

Mooshooa: pulsante R con solo metà della barra di energia.

Gootoo Bakuka: pulsante R con la barra al terzo del valore.

Musoo Tensei: pulsante R con la barra di energia a piena carica.

Tenshuu Hanretsu: premendo ripetutamente il pulsante Y.

Musoo Insatsu: semicerchio da sinistra, bassa, destra e pulsante X o Y.

Ginkaiha: destra, diagonale destra, giù e pulsante X o Y.

Miyudantoken: pigiando ripetutamente sul pulsante X.

Gooshooryurai: semicerchio dal basso, destra, alto e pulsante X.



北斗拳7

聖帝列伝 伝説者の道

> STORY MODE
> BATTLE MODE
> FREELAY MODE
> SOUND TEST

CASA

TOEI

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

77

▲ Sprite disegnati piuttosto bene, grossi ma animati pietosamente

▼ Fondali decisamente scialbi e graficamente poveri con un parallasse assurdo

SONORO

72

▼ Le colonne sonore vagano inevitabilmente nella media...

▼ ...ma sono soprattutto gli effetti sonori e gli urli digitalizzati ad essere insulsi

GIOCABILITÀ

79

▲ Sicuramente immediata e priva di troppi smonettamenti per ottenere mosse speciali

▼ Mosse e colpi speciali non sono molti...

▲ ...ma quelle che ci sono ottengono un discreto effetto visivo

LONGEVITÀ

82

▲ Gli avversari non sono molti ma il livello di difficoltà è sicuramente più elevato rispetto al predecessore

▲ Longevo se giocato in due

GLOBALE

72

▲ Nuovi personaggi e nuove tecniche ma rimangono inalterate le bieche caratteristiche della versione precedente



Virtual Joy

Via 1821 N°69 Alessandria
Tel.\Fax (0131)264639.

World Import And Trade

NOVITA'
SUPER NES
SUPER FAMICOM

NOVITA'
MEGADRIVE
MEGACD

NOVITA'
PC ENGINE

NOVITA'
GAME BOY

Rushing Beat Shura
Doraemon II
Gambare Goemon II
Troll
Alkaest
Cyborg 009
First Of The North Star 7
Gundam V
Super Godzilla
Fatal Fury II
Romancing Saga II
Twin Bee II
Fx Trax
Clayfighter
Ranma 1\ 2 Secret Of Cat
Y's IV
Solstice II
Zool
Super Ninja Warriors
Bastard

Aladdin
F1 Circus CD
Sengoku Densyo
Virtua Racing
Bare Knuckle III
Lamù MCD
Lunar 2 MCD
Battle Mania 2
Pop'n Land MCD
Super Cotton MCD
Phantasy Star IV
Castelvania N. Generation
Art Of Fighting

NOVITA'
SNK NEO GEO

Fatal Fury Special
Samurai Shodown
Art Of Fighting II
Magician Lord II

Y'S IV
Martial Champion
Puyo Puyo
Yawara II
Chiki Chiki Boys
Emerald Dragon SSC
Super Darius II
River City Ramsom
Armoured Ruga
The Secret Flower Garden

NOVITA'
MS-DOS
CD ROM

Sim City 2000
Mortal Kombat
Megarace CD Rom
Alone In The Dark 2 CD
Dracula undersea
Dragon Knight III (sexy)

Ren & Stympy
Armadillo Gaiden
Tetris Flash
Yu Yu Hakusho II
Battletoads VS
Terminator
J.League Supporter
Box

NOVITA'
GAME GEAR

Faceball 2000
Sonic And Tails
Donald's Duck
Dracula
Desert Strike
World Cup Soccer
Sensible Soccer
Street Fighter II
Speedtrap

Grande Assortimento di titoli per Game Gear e Game Boy a prezzi incredibili!!!
Vendita di poster, figurine, Manga e Video originali Giapponesi. Telefonare!!

JAGUAR 64 BIT

Crescent Galaxy Cybermorph
Alien VS Predator Raiden
Checkered Flag II

**3DO
PAL VERSION**

Monster Manor - Road Rash
Total Eclipse - Ocean Below

Amiga CD32

Mortal Kombat B 17 Flying
Legacy L.Act. Hero
Microcosm Inferno
TFX

Vendita Per Corrispondenza In Tutta Italia



ACE WO NERAE!

REVIEW



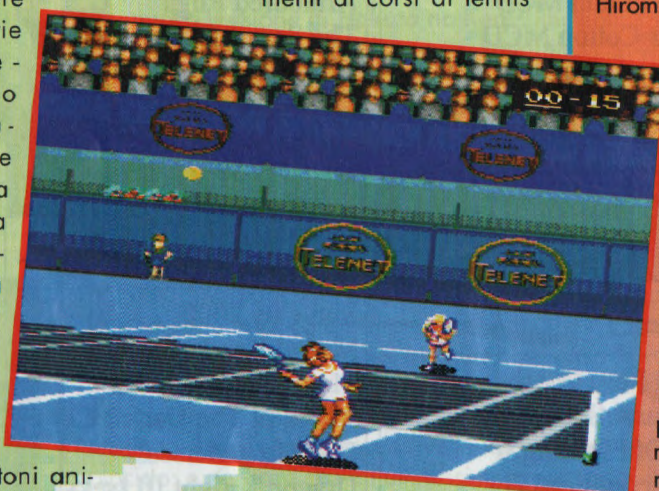
SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA CARTUCCIA

Tutti i videogiocatori un po' più grandicelli ricorderanno sicuramente una serie tennistica dal finale strappalacrime che, a partire dal 1973, ha commosso ed esaltato i telespettatori di tutto il mondo grazie ad una delle storie meglio riuscite fra la mania di

cartoni animati che affollavano le reti televisive di quell'epoca: **Jenny la tennista**. Una graziosa

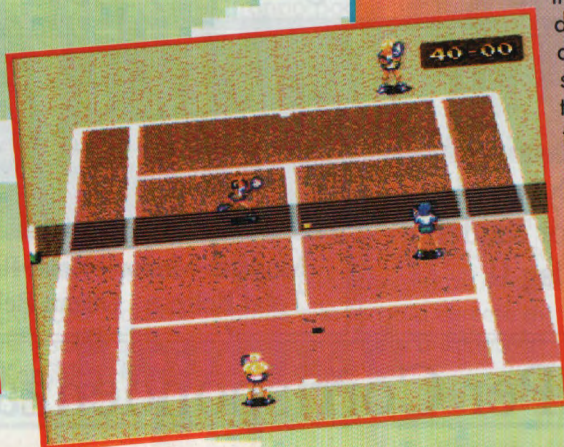
ragazza di nome Hiromi Oka alterna al suo studio liceale duri allenamenti ai corsi di tennis

per poter giungere a battersi con la sua beniamina di sempre: Reika (in arte Madame

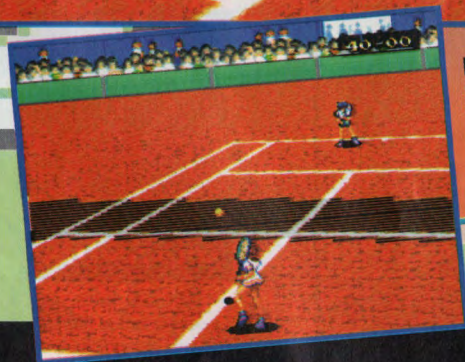
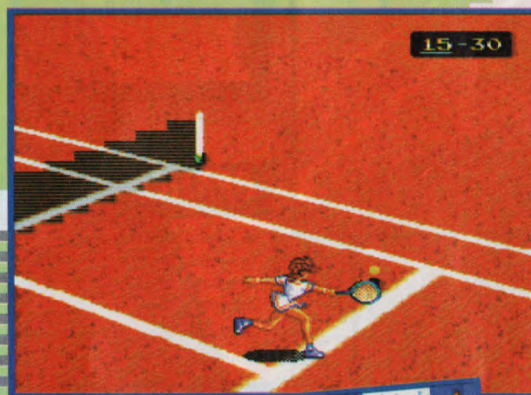
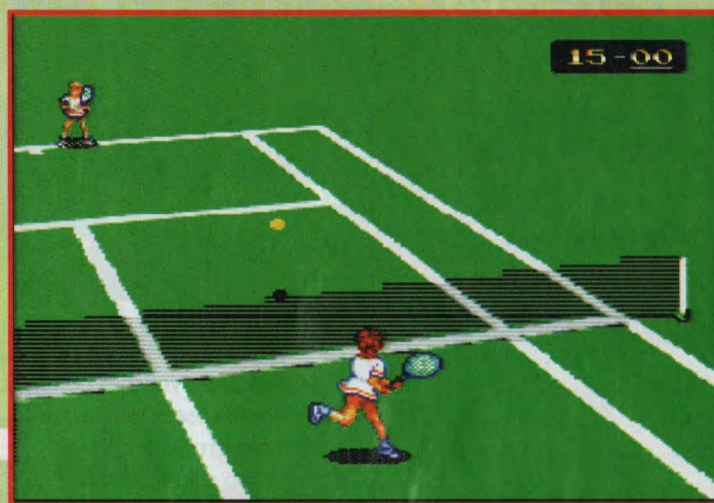


Destra, sinistra, sinistra, destra

Hiromi può scontrarsi con gli avversari dando origine a due diversi modi di gioco. Nel caso si scelgano incontri liberi a due o più giocatori la visuale si trasforma inevitabilmente in uno scorcio dall'alto del campo, che varia a seconda si scelga di giocare un singolo o un doppio. Nel secondo caso la visuale risulta leggermente più parziale rispetto alla precedente. Il chip DSP inizia invece a farsi valere nel caso in cui si cominci ad addentrarsi nel gioco in modo normal. I primi incontri sono allenamenti sotto la guida instancabile del tirannico maestro che non manca mai di correggere gli errori e consigliare, ovviamente in giapponese, sulle opportune tecniche e contro-mosse da adottare. Solo se si superano le dure fasi iniziali di allenamento si può entrare nel vivo del gioco e qui lo spettacolo è di scena. Le rotazioni e gli effetti grafici sono così ben riusciti da scioccare il giocatore per ore e ore e soprattutto per rendere un po' meno immediato il controllo del giocatore nonché i tempi di risposta. Tattiche e colpi sono di buona varietà ma non troppo semplici da eseguire le prime volte. Col pulsante X è possibile ottenere un top-spin, col pulsante A un colpo normale, col pulsante B un colpo tagliato, col pulsante Y un pallonetto e con i quattro pulsanti sopraelencati una schiacciata oppure un colpo smorzato. I pulsanti L e R non sono utilizzati.



[DSP TENNIS]



... La folla guarda, ride, protesta ...

Una delle cose più singolari, grafica a parte, che contraddistingue il presente gioco è la quasi permanente assenza di un arbitro negli incontri ufficiali mentre per gli incontri di allenamento sarà il mitico istruttore a fare da guida imparziale. Quattro sono i tipi di campi a disposizione ed è inutile dire che la risposta della pallina è diversa per ognuno di essi. Su un campo Hard e sul campo Wood il rimbalzo risulta più alto, nel caso del campo Clay (terra) il rimbalzo risulta piuttosto regolare

mentre nel campo Lawn (erba) la palla tende a viaggiare a livello terra. Ovviamente, dato lo svolgersi dell'azione tutt'altro che breve, nella cartuccia è compreso un sistema di password utilizzabili nel modo Scenario nonché il classico sistema di continue. Ciò non significa però che il compito affidato alla protagonista sia più agevole che nella serie televisiva. Fra i vari aspetti che ricordano da molto vicino le immagini della versione cartoonistica, il più caratteristico è sicuramente costituito dalle graziose mutandine di pizzo bianco che Jenny sfoggia ogniquale volta si trova a dover battere un servizio. Come si suol dire Mutatis Mutandis per l'appunto...

COMMENTO



Char è del tutto intrappato con le serie animate nipponiche, io sono fanatico delle simulazioni tennistiche: direi che quanto ad obiettività iniziamo davvero bene. Cavolate a parte, devo ammettere che alcune fasi di questa ennesima simulazione tennistica sono davvero spettacolari, non ultimi gli incontri visualizzati in semisoggettiva che vantano una realizzazione assolutamente fuori dal comune. Basta giocare per pochi minuti di seguito e quella singolare quanto affascinante rotazione di campo vi rimarrà impressa davanti agli occhi per tutto il resto della giornata. Lo sprite di Jenny è realizzato piuttosto bene e i colpi e le tecniche a disposizione sono davvero buone, anche se il tempo necessario per impadronirsene adeguatamente è tutt'altro che breve. Le fasi di gioco con visuale dall'alto sono invece sicuramente meno attraenti rimanendo pur sempre di livello accettabile anche se di giocabilità piuttosto ardua soprattutto agli inizi. Divertente l'opzione per poter giocare in quattro simultaneamente tramite apposita interfaccia. Le numerosissime schermate grafiche risultano graficamente ben curate e non sono mai di troppo costituendo un piacevole intermezzo più accettabile dall'occhio rispetto alle funamboliche rotazioni di trecentosessanta gradi offerte dagli incontri. Forse non sarà globalmente a livello di **Super Tennis**, anche se come afferma Char le fasi in semisoggettiva sono sicuramente più spettacolari, graficamente più attraenti e tecnicamente meglio realizzate, ma rimane comunque una buona simulazione tennistica ed un buon gioco in se stesso.



1 SET HARD		I	II	III	IV	V
OKA		0				
RYUZAKI		6				
0-1						
ACE (S)						
SERVICE	0	SERVICE 4				
RETURN	0	RETURN 3				
SMASH	0	SMASH 1				
VOLLEY	0	VOLLEY 5				

COMMENTO



Grandioso, semplicemente grandioso. Certo devo ammettere che

le fasi visualizzate dall'alto non reggono il confronto con quelle in semisoggettiva ma **Ace Wo Nerae!**

rimane comunque un titolo di ottimo livello che racchiude in sé tutto il fascino della vecchia controparte animata. Non solo sono presenti

fasi avventurose e bellissime schermate grafiche che richiamano alla mente le gesta dei mitici personaggi televisivi, ma persino gli incontri caratterizzanti la fase di gioco pura si

svolgono nel medesimo ordine e contro gli stessi

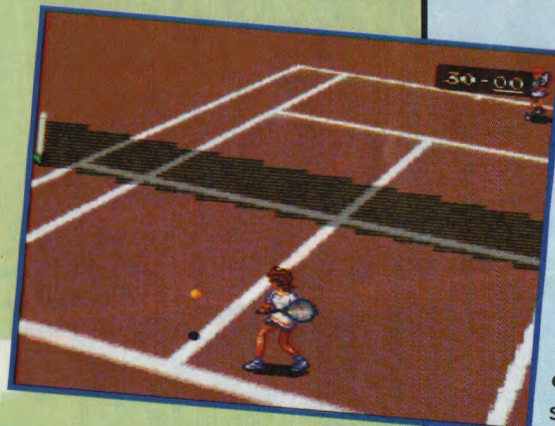
avversari che ritroviamo anche nella versione su pellicola. Grandioso il modo di gioco in semisoggettiva, che fa largo uso delle possibilità del chip DSP implementato nella cartuccia. "Jenny" è giocabile sino a quattro giocatori contemporaneamente tramite l'ormai arcinota interfaccia anche se in questo ultimo caso è la grafica a rimetterci nettamente essendo purtroppo visualizzata dall'alto. Sonoro di grande spessore

nel caso dei temi musicali direttamente ispirati alla serie ed orchestrati abbastanza bene, così come gli effetti sonori che risultano globalmente di buon livello.

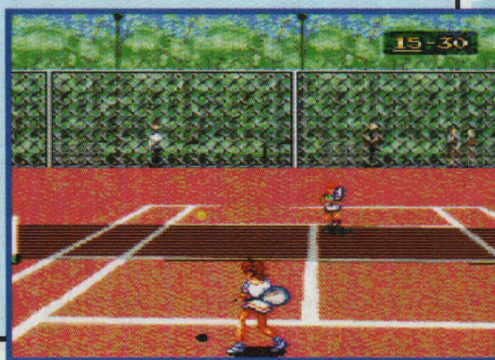
Parecchi incontri da sostenere garantiscono una longevità piuttosto elevata senza contare che prima di entrare nel vivo del gioco è comunque necessario affrontare alcune sessioni di allenamento appositamente create nonché qualche singolo incontro libero per prendere pieno possesso di ogni colpo e di ogni singola tecnica, assolutamente indispensabili verso la fine del gioco quando gli avversari iniziano a trasformarsi in qualcosa di

sovrumano dando alle palle effetti

impensabili. In definitiva un buonissimo gioco la cui unica pecca è la realizzazione degli incontri visti dall'alto sicuramente meno curata rispetto al resto del gioco.



co tennista al fine di guidarla verso mete da lui più ambite. Come sarebbe a dire: "come va a finire?". Il gioco è qui apposta: terminatelo e lo saprete!



CASA

TELENET

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 4

GRAFICA

89

▲ Spettacolare la visuale in semisoggettiva con effetti di rotazione di grande impatto visivo

▼ Molto meno curata la visuale di spalle

SONORO

87

▲ Remake delle colonne sonore legate alla serie televisiva

▲ Buoni anche gli effetti sonori e le frasi digitalizzate

GIOCABILITÀ

90

▼ All'inizio risulta un pochino arduo impossessarsi di tutte le tecniche e dei colpi a disposizione...

▲ ...ma non appena ci si riesce...

LONGEVITÀ

90

▲ Buon numero di incontri nel modo di gioco normale

▼ Non troppo esaltante il modo Vs per il tipo di inquadratura che propone

GLOBALE

89

Bellissima simulazione nel caso venga giocata in semisoggettiva, piuttosto deludente con l'inquadratura di spalle

ENCICLOPEDIA DI •MODELLISMO E DIORAMI•

Come immaginare, conoscere e progettare ogni genere di modello in scala e poterlo realizzare con le proprie mani.



IN PIÙ

**Il prestigioso modello
della "Ferrari 308 GTB*"**



* In caso di esaurimento verrà sostituito con un altro modello Ferrari.



CARTOLINA D'ORDINE

Sì! Desidero ricevere l'opera completa "ENCICLOPEDIA DI MODELLISMO E DIORAMI", secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
 - ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.
- Insieme all'opera riceverò anche il modello della Ferrari.

COGNOME _____	NOME _____
VIA _____	CAP _____
CITTA' _____	PROV. _____
TEL. _____	FIRMA _____

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK



HOBBY & WORK Italiana Editrice srl
Via Gounod, 23 - 20092 Cinisello B. (MI)



DRAGONBALL Z 2

REVIEW



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

TRANKS

Tsuiseki Energy Dan: giù, giù+destra, destra, A.
 Kakusan Energy Dan: giù, giù+sinistra, sinistra, A.
 Energy Zan: sinistra, giù+sinistra, giù, A.
 Burning Attack: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+destra, destra, A.
 Finish Buster: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.
 Super Sliding Kick: giù, giù+destra, destra, B.
 Lightning Dush: giù, giù+destra, destra, Y.
 Bakukenha: sinistra per qualche istante, destra, Y.



Stop the press! Altro **Dragonball Z!** Cosa cambia? Innanzitutto la possibilità di imperso-

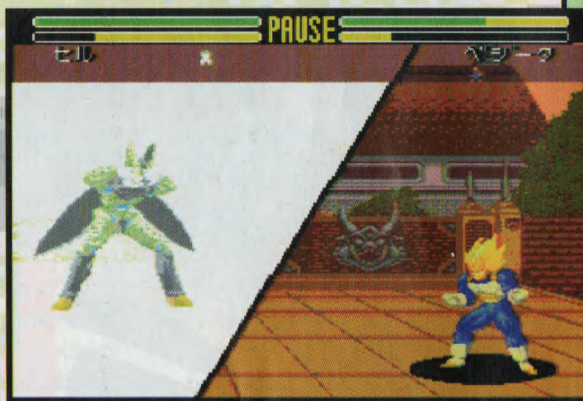
nare ben otto personag-
 gi fruendo così del dop-
 pio delle mosse speciali
 e dei colpi segreti rispet-
 to alla precedente ver-
 sione. Velocità e fluidità
 sono le stesse che già
 contraddistinguevano la
 versione Hyper mentre
 la grafica dei personag-

gi è stata leggermente
 ritoccata ed i fondali un
 pochino più definiti. In
 più, bisogna decidere,
 in diverse situazioni di
 gioco, contro chi e per
 mezzo di chi scontrarsi
 (oppure anche rifiutarsi
 di farlo per passare alla
 fase successiva) nonché

locazioni presso le quali
 recarsi per ottenere
 informazioni sui giusti
 luoghi in cui recarsi nei
 momenti più idonei. Il
 tutto in Giapponese, ma
 si può andare per dedu-
 zione. Cosa ben più im-

VEGETA

Renzoku Energy Dan: giù,
 giù+sinistra, sinistra, A.
 Bakuhatuho: giù, su, A.
 Kienzan: giù, giù+destra, de-
 stra, A.
 Big Bang Attack: sinistra,
 giù+sinistra, giù, giù+destra,
 destra, A.
 Final Flash: giù, giù+sinistra,
 sinistra, destra, A.
 Slash Arrow: giù+sinistra,
 su+destra, B.
 Super Dush: destra, sinistra,
 destra, Y.
 Driving Airball: giù, giù+de-
 stra, destra, Y.



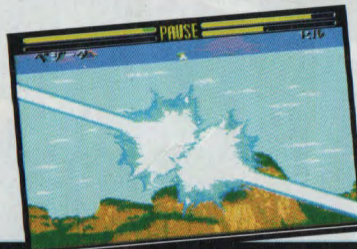
SON GOHAN

Renzoku Energy Dan: giù, giù+sinistra, sini-
 stra, A.
 Tsuiseki Energy Dan: giù, giù+destra, de-
 stra, A.
 Kiaihoo: destra, sinistra, destra, A.
 Shoogekika: giù, su, A.
 Masenkoo: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+de-
 stra, destra, A.
 Kamehameha: giù, giù+sinistra, sinistra, de-
 stra, A.
 Bakuretsu Punch: destra, sinistra, destra, Y.
 Bukuukiyaku: salto centrale, destra, giù, B.

RISPEDIRE AL MITTENTE

Vai con le mosse difensive:

HAJIKU: sinistra, giù+sinistra, giù, A.
 KAKIKESU: destra, sinistra, destra, A.
 UCHIKAESU: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.



COMMENTO

TOURNAMENT FIGHTER

Vai di torneo: il tutto consiste nel riuscire a far gio-
 care sino ad otto persone differenti con soli due
 pad e senza possedere interfacce varie, semplice-
 mente introducendo un sistema di tornei che sudi-
 vide i giocatori in due squadre da quattro e che as-
 segna un ruolo ad ognuno facendoli scontrare in
 momenti diversi. Eh, magie del sol levante...



Eh ragazzi, questo è proprio un gioco coi fiocchi, un picchiaduro divertentissimo con una marea di mosse speciali: 72 colpi diversi in totakle! Rispetto al predecessore la grafica di fondali e sprite è più convincente e definita. Le animazioni sono come al solito ottime e la velocità di gioco è generalmente buona e priva di rallentamenti. L'aspetto più interessante è costituito dalle esplosioni galattiche nonché dalla possibilità di difendersi dalle mosse segrete eseguendone altrettante o bruciandole espandendo la propria energia. Grandiosa la possibilità di usare tutti gli otto personaggi e non solo più i quattro difensori di Dragon come nella versione precedente. La parte di avventura è generalmente di facile comprensione e non compromette l'esito del gioco. Non penso di esagerare dicendo che per alcuni versi lo preferisco decisamente a classici quali **Street Fighter 2 Turbo**...

SUPER BUTOODAN



CASA

BANDAI

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

ZANGYA

Kakusan Energy Dan: giù, giù+sinistra, sinistra, A.
Energy Shot: sinistra, destra, A.
Energy Zan: sinistra, giù+sinistra, giù, A.
Super Cluster: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+destra, destra, A.
Shot Blaster: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.
Sharp Shielder: destra, sinistra, destra, B.
Slash Line: giù, giù+destra, destra, B.
Sky Zapper: giù, giù+destra, destra, Y.



COMMENTO



Oddio, meglio di **Street Fighter 2 Turbo** forse no, ma se non altro riconosco che il suddetto **Dragonball Z 2 Super** introduce elementi innovativi per un picchiaduro e anche piuttosto divertenti, come lo split screen o le mosse speciali a distanza, veramente di incredibile effetto visivo. Lo svolgimento dell'azione è generalmente piuttosto frenetico intervallato forse inopportuno da fasi di avventura che smorzano un pochino l'esaltazione che scaturisce dalle fasi di puro pestaggio. Interessante poi la possibilità di poter impersonare i cosiddetti Dragon Evil e di poter usufruire di tutte le loro mitiche mosse speciali nonché colpi segreti. Alcuni combattimenti sono poi veramente ben congeniati e di discreta difficoltà anche se probabilmente il massimo grado di divertimento può essere raggiunto giocando contro un secondo giocatore. Mitico!

SEL

Renzoku Energy Dan: giù, giù+sinistra, sinistra, A.
Taiyooken: giù, su, A.
Energy Shot: sinistra, destra, A.
Kamehameha: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+destra, destra, A.
Chookamehameha: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.
Astral Shock: destra, sinistra, destra, B.
Rising Attack: giù, giù+destra, destra, Y.
Ground Slider: giù, giù+destra, destra, B.

PICCOLO

Tsuiseki Energy Dan: giù, giù+destra, destra, A.
Kaikoosen: sinistra, destra, A.
Kaikooha: sinistra, giù+sinistra, giù, A.
Makankoosappoo: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+destra, destra, A.
Gekiretsukoodan: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.
Sonic Kick: destra, sinistra, destra, B.
Bukuukiyaku: salto centrale, destra, giù, B.
Mistic Slow: sinistra per qualche istante, destra, Y.



BOLZACK

Tsuiseki Energy Dan: giù, giù+destra, destra, A.
Energy Shot: sinistra, destra, A.
Energy Zan: sinistra, giù+sinistra, giù, A.
Ground Smasher: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+destra, destra, A.
Galactic Buster: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.
Basical Smash: giù+sinistra, su+destra, B.
Slash Hammer: destra, sinistra, destra, B.
Dush Lift: giù, giù+destra, destra, Y.

SEL JUNIOR

Renzoku Energy Dan: giù, giù+sinistra, sinistra, A.
Energy Shot: sinistra, destra, A.
Kienzan: giù, giù+destra, destra, A.
Makankoosappoo: sinistra, giù+sinistra, giù, giù+destra, destra, A.
Kamehameha: giù, giù+sinistra, sinistra, destra, A.
Step Up Attack: giù+sinistra, su+destra, B.
Spin Line: destra, sinistra, destra, B.
Double Kick: sinistra per qualche istante, destra, B.

portante è che questa volta non si deve più unicamente subire ma è possibile parare e persino rispedire al mittente la super mossa speciale! Non ho parole!

GRAFICA

91

▲ Fondali e personaggi decisamente più curati rispetto alla precedente versione

SONORO

90

▼ Colonne sonore pressoché identiche al precedente

▲ Alcuni effetti sonori sono veramente esaltanti

GIOCABILITÀ

91

▲ Frenetico ed immediato

▲ Ben 64 mosse speciali diverse a cui sommare le otto mosse segrete

LONGEVITÀ

90

▲ Quattro diversi livelli di difficoltà dal troppo facile all'impossibile

▼ Gli incontri da disputare non sono poi moltissimi...

▲ ... ma il loro svolgimento nonché i finali variano a seconda del personaggio che si sceglie

GLOBALE

91

Frenetico, divertentissimo e singolare: praticamente imperdibile

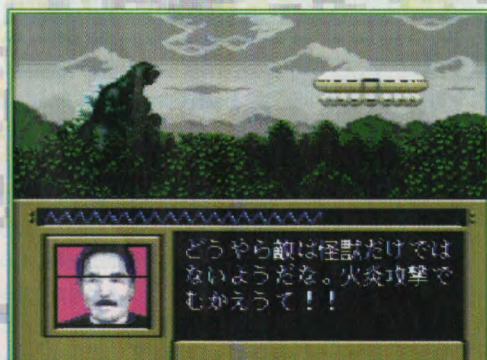


SUPER G

REVIEW



Q uando nei tempi infantili ci si divertiva in orribili passatempi estivi ricorreva un gioco per cui si usava munirsi di reti-



no e bastone. Il tutto consisteva nell'avvicinarsi ai lunghi muraglio-

ni in cemento o in mattoni, addocchiare una lucertola, posizionare il



TUTTI I NEMICI MINUTO PER MINUTO

Naturalmente **Godzilla** non è l'unico antiluviano ad essere sopravvissuto all'era della glaciazione, altrimenti mi spiegate che significato può avere il gioco? Il mitico King Gidora a tre teste con cui vi trovate faccia a faccia (anzi, a facce) (ma vergognati NdPaolo) non è infatti che la punta di un iceberg formato da decine di rettili di gomma pronti a rosicchiare metà Tokyo nonché parte della vostra capoccia.

KING GIDORA (per l'appunto): il primo avversario di **Godzilla** nella versione videoludica. E' una sorta di drago a tre teste che può attaccarvi con la solita vampata di fuoco fuoriuscente dalla bocca di una, di due o anche di tutte e tre le teste. Dotato di ali, sfoggia dimensioni ragguardevoli nonché potenza d'attacco impressionante.

MEKA GOJIRA: praticamente la copia gemellare di **Godzilla** in versione cyberpunk. E' infatti un organismo meccanico dalle sem-



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA

COMMENTO



Disgraziati! Cosa avete fatto al mio povero **Godzilla**? Sin da quando avevo una manciatina d'anni e la mamma mi imborotalcava ancora il sederino la grossa lucertolona di gomma era un'attrattiva impareggiabile nei lunghi pomeriggi televisivi che scorrevano uggiosi, una delle figure più mitiche di tutti i tempi. Potete dunque immaginare lo shock a cui sono stato sottoposto trovandomi innanzi ad una così bieca trasposizione videoludica del grandioso antiluviano. Per farla breve speravo di poter giocare qualcosa che assomigliasse almeno ad **Ultraman**, con i grossi giganti di gomma che si dimenavano per lo schermo come perfette clonazioni delle tutine di gomma dei film. Cosa mi viene proposto invece? Una sorta di gioco strategico-gestionale neppure troppo bello, decisamente semplice nel suo svolgimento e con fasi picchiaduro troppo esigue ma soprattutto poco interattive, dove il massimo dell'azione concessa consta nel selezionare dal riquadro centrale nella parte bassa il tipo di attacco da portare. Assai poco giocabile quindi, forse ancora meno di un laser disc di **Dragonslayer**. Il gioco in se stesso non sarebbe neppure troppo esiguo dato che le creature abominevoli da affrontare sono tutt'altro che poche, se non fosse per il fatto che la bieca realizzazione farà sicuramente venir meno la voglia di giocarlo dopo appena un paio d'ore. Unica nota positiva può derivare dagli effetti sonori costituiti dalle digitalizzazioni delle voci televisive donate ai preistorici, riconvertite in maniera egregia ed altrettanto squallide: decisamente un po' poco per incentivare il gioco, non vi pare?



ODZILLA

bianche simili al rettile antidiluviano e farcite di armi all'inverosimile costituito da missili, laser, raggi che dipartono dagli occhi, fasci di energia emessi dalla bocca e chi più ne ha più ne metta. Costruito da un gruppo di alieni col fine di conquistare la terra (evviva l'innovazione), Meka Gajira si dimostra uno degli avversari più ostici.

BIOLLANTE: Biollante, anche se nella serie di film non era da considerarsi un vero e proprio nemico, è stato creato da un esperimento genetico e si rivela essere un intero pianeta vivente. Esso inoltre, grazie ad un fascio di energia, ha il potere di convertirsi in un gigantesco ammasso di carne informe e di residui vegetali. Bleah...

BATTRA: una sorta di locusta gigante che fa la sua comparsa alla fine del quarto livello. Piuttosto veloce, sottopone l'antidiluviano a cariche possenti e svolazzando qua e là rende assai difficile il compito di portare a segno i colpi.

MEKA GIDORA: credevate di averlo sconfitto? In realtà Gidora è tornato più forte che mai, ritrasformato in un organismo biomeccanico che gli conferisce, oltre che nuova potenza, armi più devastanti e maggior resistenza ai colpi grazie ad una struttura di titanio di cui è parzialmente rivestito. In realtà non costituisce neppure il nemico finale che va sotto il nome di Bagan...e qui vi voglio.



retino sotto la stessa e col bastone farla cadere nel retino. Come sarebbe a dire per farci cosa? Ma per staccarle poi la coda no? E allora? Se foste alti 54 metri e pesaste 150.000 tonnellate lo potreste fare anche con **Godzilla!**

COMMENTO



Oddio, che è 'sta roba? Un gioco gestionale in cui il massimo della vita è premere la levetta

direzionale in una delle quattro direzioni? Non ho parole...in quanto a squallore questo li batte tutti ma di gran lunga. Come spera la Toho Eiga di riuscire a propinarci un prodotto di così esiguo spessore? Fosse almeno giocabile ma qui si prosegue per forza di inerzia. No, davvero non ci siamo, neppure sotto il punto di vista puramente grafico. Le sezioni gestionali propongono una discreta caratterizzazione dello sprite principale ma in alcuni casi i fondali sono davvero poveri. Gli scontri uno contro uno poi sono incredibilmente ridicoli, con gli sprite animati pietosamente e il nostro lucertolone che può eseguire direttamente solo una mossa, il pugno, mentre tutte le altre devono essere selezionate e agiscono da sole, senza che si possa intervenire su questa o quell'altra azione. Le colonne sonore non sono malaccio ma il tema musicale è così esiguo che viene riproposto per trecentosessanta volte in uno stesso livello diventando alla lunga quasi insopportabile. Gli urli degli antidiluviani nonché ogni altro loro

poteroso vociare sono invece estremamente divertenti e ben riprodotti. Tra le altre cose, ogni trenta secondi l'azione (oddio, definirla azione mi sembra un atto di coraggio) viene interrotta da degli strani tizi che, nella parte bassa sinistra dello schermo, vi

propinano incomprensibili frasi in giapponese moderno la cui comprensione, a quanto asserisce Char, non è fondamentale per portare a termine le missioni ma certo è una mano santa per ridurre la monotonia al minimo. Il vostro compito consiste infatti nel raggiungere un secondo antidiluviano che sta mettendo a ferro e fuoco la città ma se non capite le indicazioni sui suoi spostamenti potrete metterci secoli a raggiungerlo, trascinandovi blandamente in giro per le strade come anime in pena.

超ゴジラ
SUPER GODZILLA

GAME START
OPTION

©1995 TOHO-TOKYO EIGA
©1995 TOHO CO., LTD.

CASA

TOHO EIGA

GENERE

STRATEGIA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

54

▲ Antidiluviano di buona fattura...

▼ ...ma animato non troppo bene ed accompagnato da una grafica globalmente povera

SONORO

78

▼ Colonne sonore orecchiabili ma a lungo andare troppo monotone

▲ Effetti sonori di buon livello

GIOCABILITÀ

36

▼ Quattro diversi tipi di azione: su, giù, sinistra, destra

▼ Combattimenti gestionali assai poco interattivi

LONGEVITÀ

33

▼ La bieca giocabilità farà venir meno la voglia di proseguire...

▼ ...ammesso che si trovi il giusto stimolo per cominciare

GLOBALE

53

Mi duole ammetterlo, ma qui siamo di fronte ad una delle peggiori conversioni di serie nipponiche di successo dell'ultimo paio d'anni se non addirittura di tutta la storia



REVIEW



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA



Ol Giappone del periodo feudale ha sempre costituito, grazie alle molteplici sfaccettature della società e dei personaggi che in quel periodo operavano, una perfetta amalgama di misteri, lotte fra guerrieri eroici, sottili trame politi-

che, avventurose imprese di cavalieri, tanto che non a caso famosi maestri della cinematografia mondiale hanno sempre avuto un occhio di riguardo per tutto quello che succedeva in tale epoca, ricostruendo con sapiente ed impareggiabile maestria spaccati di vita quotidiana davvero impareggiabili. Pare tut-

GANBARE



KYOO WA OMATSURI DESU

Come nella precedente versione di **Ganbare Goemon** sono disseminati, durante tutto lo svolgimento del gioco, precisi riferimenti ad eventi, festività, dei e controdei che un tempo (ed in parte anche ora) costituivano il folklore dell'antica civiltà del Sol Levante. La ricostruzione è stata così minuziosa ed accurata che, in alcune botteghe sparse per i villaggi, è persino possibile ritrovare piatti e prelibatezze culinarie le cui origini si perdono nei meandri della memoria e che hanno stentato ad arrivare ai giorni nostri. Se si considera che questo non è un gioco di simulazione o ricostruzione storica quale ad esempio **Nobunaga**, si conviene irrimediabilmente che tutto il lavoro è stato svolto con una minuzia quasi maniacale.



GOEMON 2

COMMENTO



Semplicemente delirante: **Ganbare Goemon 2** è impregnato di una tale atmosfera da far sbavare qualunque fan del Giappone antico. Come nella prima versione sono stati ricostruiti con incredibile maestria e padronanza della grafica, paesaggi ed eventi caratterizzanti l'antica epoca feudale di Edo e gli stessi personaggi sembrano saltare fuori da un libro di storia. Le antiche festività ed occasioni di raduno per i membri del villaggio fanno ancora da sfondo ad un perfetto mix di strategia e azione, dotato sempre incredibilmente di un numero assurdo di azioni da intraprendere e sottogiochi con cui dilettarsi che non sono affatto giochini microscopici come qualcuno potrebbe pensare ma potrebbero addirittura esistere quali giochi a se stanti tanto sono curati in ogni minimo particolare. Al set di base che caratterizzava anche la precedente versione è stato aggiunto un terzo personaggio e le fasi a scorrimento sono state riprogrammate molto bene. Forse fondali e aspetto grafico globale risultavano più incisivi nella precedente versione ma ora sono stati aggiunti elementi forse un po' meno veritieri ma altrettanto esaltanti, quali gli assurdi veicoli di cui prendere il controllo o il mega sprite che può venirsi a creare man mano che ci si inoltra nel gioco. Wow, davvero

galattico. Inutile dire che solo con una discreta conoscenza del giapponese è possibile comprendere sino in fondo ogni singolo aspetto del gioco e le numerose sfaccettature legate alla vita quotidiana nipponica di un tempo. Per tutti gli altri **Ganbare Goemon 2** rimane comunque un gioco

grandioso, incredibilmente longevo, dotato di grande giocabilità ed altamente galvanizzante. E basta.



IL COLPO DELLA STREGA

Questa volta gli avversari che hanno la grande peculiarità di elargirvi somme di denaro quando vengono blati (oltre che quella di arrecarvi danno fisico, naturalmente) si trovano soprattutto nelle lunghe fasi di azione a scorrimento orizzontale. Le persone nei villaggi si dimostrano infatti stranamente mansuete tanto che non si accorgeranno della vostra presenza sino a quando non tenterete di blastarli, un atto decisamente sciocco. Il malcapitato si metterà infatti a frignare come un bambino di tre anni totalmente infermo di mente (praticamente come me...nd Char) e scapperà a chiedere rinforzi a persone che accorreranno imbestialite a tal punto da assumere una colorazione del tutto inusuale. Ricordate che più passanti blasterete e più guerrieri accorreranno per farvi la pella. Non tutti però si dimostrano così apatici: circolano infatti per il villaggio alcune sciancatissime vecchiette col bastone che, se stuzzicate per bene, si metteranno a correre, saltare e starnazzare come bambine di tre anni totalmente inferme di mente. Spiegateci un po' chi ha il coraggio di insidiare delle ottantenni...



COMMENTO

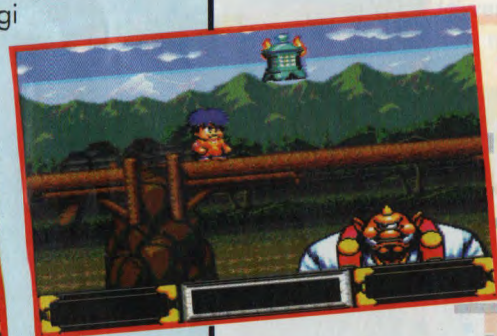


Sono sempre stato un grande fan del gioco di **Ganbare Goemon** e non a caso trovate il mio commento e non quello di qualcun altro. E quindi sono anche piuttosto esigente: che vi devo dire? Bella lì! Nuovo episodio, nulla di drasticamente differente ma nuovi eventi e nuove sezioni di azione farciti da alcune migliorie grafiche ed un buon commento musicale. Un gioco di indubitabile portata che possiede qualche peculiarità caratteristica: una longevità davvero invidiabile nonché una varietà di eventi davvero incredibile. Come nella prima parte della saga dedicata a **Goemon** i nostri personaggi vagano ancora attraverso villaggi caratteristici del medioevo giapponese e possono interagire con un numero incredibile di persone visitando le diverse locazioni che offrono una miriade di cose da fare. In giro per i vari negozi sono ancora sparse agenzie di viaggi (agenzie di viaggi nel medioevo? Non ho parole...), sale giochi in cui dilettarsi coi passatempi del momento, assurdi personaggi da cui ottenere oggetti utili per portare a compimento la missione e moltissime altre cose ancora. Dovrete farvi un'esperienza invidiabile per intuire quale oggetto è meglio prendere, come ed in quale occasione utilizzarlo e sarà sicuramente necessario stilare un breve scritto di appunti per poter far mente locale su luoghi e personaggi che



tavia che anche qualcun altro dimostri altrettanta bravura nel ricostruire minuziosamente eventi, personaggi, usi e costumi della parte più bella legata alla storia nipponica. Già un paio di anni or sono un guerriero buffissimo in tutina rossa ci aveva strabbiato con le sue avventure

tutto non si poteva limitare ad una sola cartuccia: troppo poco per racchiudere magie e misteri di un tempo. Se poi tutti i seguiti fossero contraddistinti dalla enorme massa di lavoro svolta per questo **Ganbare Goemon 2** non c'è da lagnarsi se la struttura di gioco assomiglia in ma-



man mano si incontrano nelle lunghe fasi di esploazione. Le fasi di pura azione a scorrimento offrono un buonissimo spettacolo grafico con fondali generalmente ben curati e di discreta varietà su cui si muovono spite ben disegnati e caratterizzati in maniera altrettanto egregia anche se, in caso di sovraffollamento, l'azione risente di qualche piccolo rallentamento. Nulla di così trascendentale da compromettere seriamente il giudizio del gioco presente che rimane, assieme al predecessore, il gioco dotato di maggior varietà che si mai apparso su Super Nes. A buon Nintenditor poche parole...



attraverso una girandola di eventi nipponici ma il

niera incontestabile alla precedente versione.

PRENDI TRE PAGHI DUE

In questa seconda parte dell'epopea (beh, adesso non esageriamo...) di **Goemon**, fa la sua comparsa un terzo personaggio che va ad aggiungersi al classico set di possibili giocatori che già contraddistingueva la precedente versione. Ritroviamo quindi il mitico Goemon, armato del mitico columè della pace (???) nonché di monete che può tirare a destra e a manca per colpire gli avversari da distanze ragguardevoli; poi Evis, ladro di professione, come per altro ampiamente dimostrato dal mitico costume indossato e dai travestimenti che ostenta in ogni occasione, armato come al solito di ventaglio (???) e shuriken; e infine un esaltatissimo nukeninjin di nome Saksuke (vi rammenta qualcosa?) armato della sua cresta di capelli (???) nonché di un fottito di pugnali. Direi che come inizio non c'è male.



CASA

KONAMI

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

86

▲ Fondali piuttosto vari e ben definiti, sprite grossi e ben disegnati
▼ L'animazione risente di qualche piccolo rallentamento

SONORO

90

▲ Effetti di buona qualità e musiche di sapore orientale perfettamente in tema

GIOCABILITÀ

87

▲ Grandiosa nel caso delle fasi a scorrimento
▼ Qualche volta sapere il giapponese potrebbe dimostrarsi di "troppa" utilità

LONGEVITÀ

90

▼ ...Le fasi di azione sono piuttosto semplici da portare a termine...

▲ ...ma sono le miriadi di sottogiochi e cose da fare nei villaggi a tener vivo l'interesse per lungo tempo

GLOBALE

88

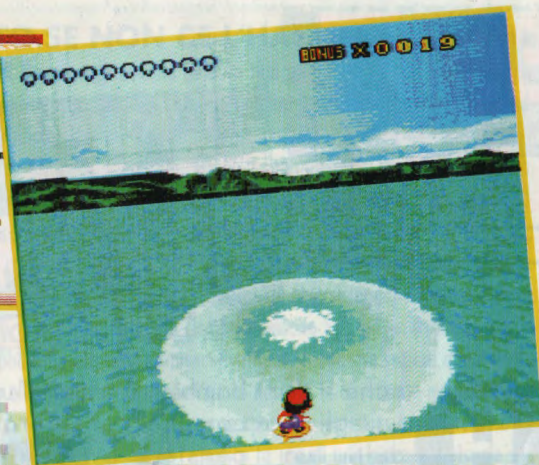
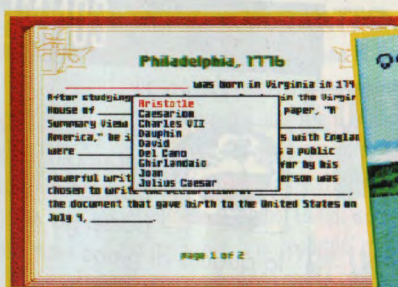
Non apporta radicali modifiche allo schema di gioco precedente ma costituisce senza dubbio un seguito egregio di uno dei più bei giochi mai apparsi su Super Nes: imperdibile!



MARIO'S TIME MACHINE



REVIEW



E lui o non è lui? Certo che è lui! **Mario**, il personaggio più amato dai giovani videogiocatori di tutto il mondo torna sugli schermi della Sua console, ovvero il Snes.

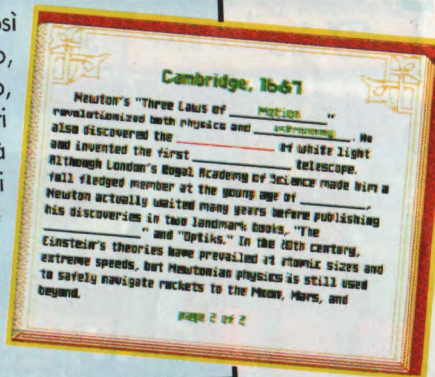
La storia è questa: Il Malvagio Bower ha costruito una macchina del tempo, il Timulator, e si è impossessato di importantissimi reperti.

Tutti questi oggetti che ha rubato in giro per la storia, li ha raccolti nel suo castello. Tocca ora al nostro prode **Mario** ricostruire la storia e riportare tutti i vari ogget-

COMMENTO



L'accoppiare un personaggio caro a tutti i piccoli videogiocatori, come **Mario**, ad un programma dai fini educativi è una mossa interessante. In genere i prodotti che vogliono insegnare qualcosa ai ragazzi sono totalmente privi di qualunque attrattiva e così è **MTM**. Tralasciando lo schema di gioco, che non è malaccio, ma neanche stupendo, la versione che ho visto era in inglese. Molti di voi obietteranno che magari verrà tradotta, il fatto è che ci troviamo davanti ad un prodotto americano, che riprende episodi della storia americana. Per avere una vera versione italiana bisognerebbe sostituire questi avvenimenti con altri più vicini a noi. Secondo voi lo faranno?



SI RINGRAZIA
NEWEL PER LA
CARTUCCIA



IL MUSEO

Il museo storico di Bower, è composto da tre stanze (ognuna delle quali rappresenta un livello): in ogni stanza ci sono cinque oggetti per altrettanti eventi storici da ricostruire. Per spostarsi nel tempo Mario usa una tavola da surf. Dovrete così recuperare dieci oggetti, prima di tuffarvi nei vortici del tempo, per arrivare nel luogo e nell'anno desiderato. Per ogni reperto storico da risistemare avrete due pagine di storia da completare. Gli elementi necessari per questa opera li troverete parlando con coloro che incontrerete là

dove la storia è stata fatta.

CASA
SOFTWARE TOOLWORKS
GENERE
AVVENTURA DINAMICA
DISTRIBUZIONE
IMPORTAZIONE
VERSIONE
AMERICANA
NUMERO GIOCATORI
1

GRAFICA 75

- ▲ Alcune cose buone ci sono...
- ▼ ...ma si perdono nella mediocrità generale

SONORO 70

- ▲ Un simpatico motivetto...
- ▼ ... che alla lunga diventerà odioso

GIOCABILITÀ 79

- ▲ L'approccio è stato ben studiato e interesserà sicuramente i più piccoli
- ▼ Sempre ammesso che la versione italiana venga tradotta dignitosamente

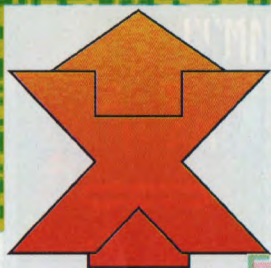
LONGEVITÀ 70

- ▼ Alla fine la curiosità iniziale svanisce e resta un ripetitivo schema di gioco

GLOBALE 72

Un discreto tentativo di software educativo sul Super Nintendo, se la serie deve continuare speriamo però che migliori

ti ai loro legittimi proprietari, nell'anno giusto al posto giusto. Per fare ciò dovrà viaggiare nel tempo per parlare con chi in quei periodi era vissuto e capire cosa è successo. Ce la farà? Tutto sommato penso di sì, se no come farebbero a fare uscire **Super Mario 5**?



DORAEMON

REVIEW



SI RINGRAZIA
VIRTUAL JOY
PER LA
CARTUCCIA



nche se tutti gli adulti un tempo sono stati bambini, è ormai di uso comune considerare pensieri, emozioni e problemi avuti nell'infanzia cose troppo pue-



rili. In realtà il bambino vive problematiche che, rapportate alla fase di sviluppo che sta vivendo, non hanno nulla da invidiare a crisi e problemi, molte volte trop-

po fittizi, a cui è sottoposto giorno dopo giorno un adulto. No, non è un trattato di pedago-

COMMENTO

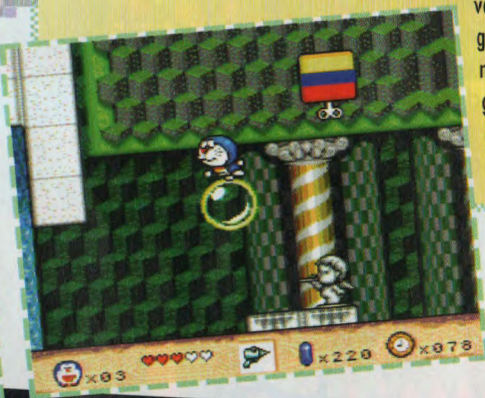


Per quanto qualcuno non riesca ad apprezzare la presente versione di **Doraemon** tanto quanto il sottoscritto, posso garantirvi che indubitabilmente la qualità di gioco non è affatto malvagia anche senza proporre effetti grafici strabilianti o fasi Rpg da notti insonni. Il fattore grafico, sia nelle fasi a scorrimento che in quelle a visuale dall'alto è piuttosto accattivante, tipicamente tondo e colorato discretamente. I personaggi sono caratterizzati bene e ripropongono il carisma e la tenerosa simpatia della versione animata. Gli effetti sonori non sono nulla di eclatante ma le musiche sono sicuramente orecchiabili e perfettamente in tema con le situazioni ed il tipo di gioco in questione. Non è raro poi, inoltratisi nell'avventura, trovare riferimenti ad altri miti del platform quali **Sonic** o **Mickey Mouse** tanto palesi quanto divertenti ed apprezzabili (provate a lasciar fermi i personaggi per qualche istante, ad esempio...). Un gioco coccoloso, in pratica. Il linguaggio usato nei dialoghi e nelle parti testuali è ovviamente il giapponese ma vi assicuro che queste ultime non saranno un ostacolo insormontabile. Certo molti avrebbero gradito unicamente fasi piattaforniche escludendo avventura ed Rpg ma il tutto sarebbe stato davvero troppo ripetitivo. E' da considerare poi il fatto che l'intera serie televisiva nipponica dedicata al gatto azzurrognolo (che peraltro continua imperterrita da un ventennio...) è stata espressamente studiata per proporsi ad un pubblico di persone di tenera età, proponendo loro modi di pensare e di comportarsi che possono indicare loro la giusta via da seguire per diventare, una volta adulti, bravissimi giapponesi modello (non ho parole...). E' inutile quindi fare la morale ai programmatori contestando il fatto che la semplicità del gioco può giusto andare bene ad un ragazzino di dieci anni perchè è proprio per questo scopo che il personaggio di **Doraemon** è stato creato.



NON DIRE GATTO SE NON CE L'HAI NEL SACCO

In questa ennesima versione di **Doraemon** dovete guidare non solo il mitico gattone blu bensì tutta la banda attraverso mondi fantastici suddivisi in modo da alternare sezioni di stampo Rpg ad altre tipicamente platform a multiscorrimiento. Le sezioni Rpg sono caratterizzati da fasi di dialoghi e ricerca che possono essere portate a termine, anche se con un minimo di studio, anche senza comprendere ciò che i vari personaggi vi propongono, il tutto sta ad avere un po' di pazienza ed un pochino di tempo. Le fasi a scorrimento devono invece essere portate a termine due volte per ciascun livello (con opportuni cambiamenti a fondali e struttura) da due personaggi dell'allegria brigata che possono essere scelti a piacimento da un budget di sei diversi soggetti. Mentre i primi livelli si svolgono nella classica maniera, alternando cioè una sezione Rpg ad un livello a scorrimento, inoltratisi nel gioco si potranno affrontare consecutivamente numerose sezioni a piattaforma, guidando il gatto robotico alla ricerca dei numerosi amici nascosti in altrettanto numerose caverne sparse su un'isola. In questo caso la grafica fa uso di una piacevole visuale semiprospectica sfruttando il modo 7 in cui il gattone fluttua sospeso in aria tramite un'elica sapientemente presa dal tascone marsupiale.



COMMENTO

Che questo gioco sia stato creato per una fascia di età giovanile pare evidente ma è anche vero che esistono ragazzi in età non proprio più puerile che mantengono comunque quella genuina voglia di divertirsi con giochi carini, ben realizzati e divertenti come il presente **Doraemon 2**. L'inserimento delle password potrebbe essere considerato come un agente deterrente della longevità ma si dimostra pressoché indispensabile, se non altro per non dover tutte le volte ricominciare da capo e riattraversare le fasi di esplorazione e gli schermi a scorrimento già precedentemente portati a termine. Vi assicuro che anche così **Doraemon 2** si dimostra un gioco più che discreto. Sono divertimenti che purtroppo qualche beota che crede che solo le serie simulazioni sportive o i massicci e



sanguinolenti blastatutto possano raggiungere livelli epici non potrà mai capire. Non facciamone però una questione di gusti personali. Insomma, la grafica è tutt'altro che malvagia, con personaggi simpaticissimi, carismatici e ben animati. Le colonne sonore sono abbastanza soddisfacenti e perfettamente in tema, le sezioni platform sono in numero decisamente sufficiente, le sezioni Rpg non sono mai troppo complesse, il tutto risulta essere giocabile all'inverosimile.



già, è unicamente il ragionamento che ha portato, più di venti anni or sono, un gruppo di giapponesi ad inventare un personaggio che potesse entrare facilmente nel mondo dell'infanzia ed inserirsi come tramite fra due universi totalmente ed ingiustificatamente diversi come il bambino e l'adulto onde risolvere in maniera del tutto spontanea tutti quei piccoli problemi che i genitori a volte sottovaluta-

no un po' troppo ma che sono estremamente importanti nell'ottica dei bambini: Doraemon!



CASA

EPOCH

GENERE

RPG/PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

81

▲ I personaggi sono molto tondeggianti e caratterizzati piuttosto bene

▼ In alcuni casi i fondali risultano piuttosto scarni e gli sprite su schermo non sono molti

SONORO

83

▲ Le musiche risultano essere decisamente apprezzabili...

▼ ...ma sono gli effetti sonori a non essere troppo esaltanti

GIOCABILITÀ

85

▲ Le parti Rpg non sono per nulla complesse anche se il linguaggio usato è il giapponese

▲ Le fasi platform sono discretamente giocabili ma semplici

LONGEVITÀ

82

▲ Il gioco in se stesso può considerarsi discretamente longevo anche con il sistema di password, soprattutto considerando che è possibile settare la difficoltà a tre diversi valori

GLOBALE

81

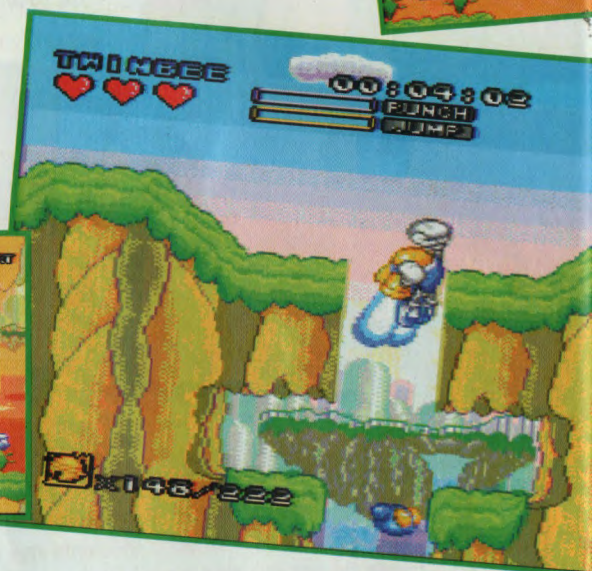
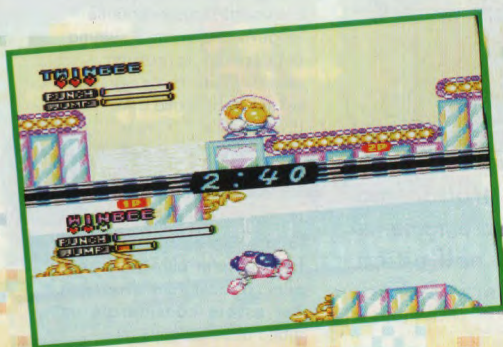
Un Rpg tondeggiante e piuttosto semplice accoppiato a fasi platform altrettanto semplici: abbastanza divertente per essere considerato un gioco accettabile



REVIEW



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA



La sfida a **Sonic** e **Mario** continua e l'attacco stavolta proviene dalla Konami e dal suo **Twin Bee II**. Avete capito bene, il seguito di uno dei più divertenti sparatutto tuttora in circola-

fregandosene nettamente della batosta ricevuta dai nostri eroi nel precedente episodio. Sarà, quindi, compito di Twin Bee e dei suoi valorosi compagni sventare nuo-

◆ GWIN BEE ◆

Anno: 1

Altezza: 65 cm.

Peso: 8 Kg.

Luogo di nascita: Donoburi Island

E' risaputo che i bambini siano delle vere pesti ma questo poppante supera tutte le aspettative. Ha il personaggio con il pugno più potente e come arma usa dei giocattoli che lancia contro i nemici senza pietà.

zione per il SNES è un gioco di piattaforme e, oltre tutto, davvero divertente. La storia è praticamente il sequel della precedente, con il malvagio Dr Cardillo che si è rimesso in testa di conquistare il mondo,

vamente questa minaccia. Allora, **Twin Bee II** come ho già accennato prima è un gioco di piattaforme che riassume al suo interno elementi dei vari **Mario**,



Konami, un nome, una garanzia è questo vale anche per **Twin Bee II**. E' difficile trovare dei giochi di questo livello anche cercando tra i vari classici riferendosi chiaramente a **Mario** o al più recente **Sonic**. Tecnicamente è fantastico,



◆ TWIN BEE ◆

Anni: 13

Altezza: 160 cm.

Peso: 45 Kg.

Luogo di nascita: Donoburi Island

Il figgione della situazione. Ha caratteristiche di forza e salto medie e come arma usa un bel martellone stile clown. Ah, dimenticavo, ha un cane...



Sonic e dello stesso **Twin Bee**. Il giocatore

◆ DIN DON DAN ◆

Fondamentale

caratteristica di tutti i veri **Twin**

Bee è che per ottenere i vari bonus e potenziamenti bisogna raccogliere delle campane colorate. Nei precedenti episodi bisognava trovarle sparando sulle nuvole, in questo basta uccidere i vari nemici.

CAMPANA VERDE: Fornisce una specie di navetta appoggio che uccide i nemici al solo contatto.

CAMPANA BLU: Questa vi permette di usufruire di una micidiale pistola laser a lungo raggio e soprattutto illimitata per quanto riguarda il suo utilizzo. Inutile descrivere i vantaggi forniti da questo utile oggetto no?

CAMPANA ARANCIONE: Il classico power up. Fornisce un arma diversa a seconda del personaggio. Se volete saperne di più leggetevi il box apposito.

CAMPANA ROSA: Invincibilità. Raccogliete quest'icoma e potrete uccidere i nemici semplicemente toccandoli o passandoci sopra. Attenzione però poiché questa non vi protegge da punte, lava o simili.

CAMPANA VIOLA: Una bella barriera non guasta mai... o no? Vabbé anche per questo oggetto è indubbia l'utilità per cui, se la trovate, non lasciatevela sfuggire.

CAMPANA GRIGIA: Un paio di scarpe fanno sempre comodo soprattutto per il fatto che permettono di muoversi più velocemente.

MENTO

con ottime animazioni e favolosi effetti sonori. La giocabilità rimane comunque il punto migliore del gioco grazie ai numerosi livelli e al grado di difficoltà ben calibrato. Eppoi è incredibilmente divertente e questo, secondo me, vale l'acquisto di tutto il gioco. Accattatevillo.

deve attraversare numerosi schermi pieni di nemici e insidie di vario tipo. Per eliminarle esistono una valanga di modi. E' possibile saltarci sopra come Mario, prenderli a sganassoni, volarci contro, sparargli o semplicemente toccar-



COMMENTO



Certo, dalla nota software house Giapponese ormai ci si può aspettare di tutto, ma che mi trasformassero uno dei migliori sparatutto attualmente in circolazione in un platform proprio non me lo sarei mai sognato. Questo però non vuol dire che sia brutto, anzi. Se devo essere sincero questo è uno dei migliori giochi di questo genere che mi sia mai capitato di vedere se non addirittura il migliore. Grafica e sonoro raggiungono i massimi livelli e l'altissima giocabilità vi incollerà davanti al video per giorni e giorni. Personalmente lo trovo molto più divertente di **Mario** e **Sonic** messi assieme e se siete degli appassionati non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire.

li quando si è invulnerabili. Come in **Sonic** è possibile correre mentre come in **Twin Bee** potete caricare il pugno tenendo premuto il pulsante di fuoco.

Non manca, naturalmente, il classico guardiano di fine livello, con particolare riferimento al primo che ricorda molto il cattivo di **Sonic**.



WIN BEE

Anni: 13
Altezza: 157 cm.
Peso: 42 Kg.
Luogo di nascita: Donoburi Island
L'eroina della situazione ha una bella astronavina rosa che si mette a ballare se lasciata in inattività per troppo tempo. Come arma usa una bella frusta... promette bene la sbarba. Ruko Tatase rulez...



CASA

KONAMI

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

93

▲ Eccellente sotto tutti i punti di vista, con personaggi e ottime animazioni, soprattutto quelli dei guardiani di fine livello

SONORO

90

▲ Ottime le musiche e fantastici gli effetti sonori

GIOCABILITÀ

93

▲ I controlli, nonostante il gozziliardo di movimenti che è possibile realizzare, sono molto semplici e il grado di difficoltà ben calibrato.

LONGEVITÀ

92

▲ Finirlo è un obbligo ma lo rigiocherete solo per scoprire i vari passaggi segreti e le locazioni nascoste

GLOBALE

92

Mario, Sonic, nascondetevi!

ORMAI È IMPOSSIBILE ESSERE MODESTI !

(siamo **Best... iali**)

questo è
videogiocare !!!
SLURP



DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE
I FANTAVIDEOGIOCHI DELLA NUOVA GENERAZIONE

NEC
PC Engine

TURBO GRAFX
TURBO DUO
TURBO EXPRESS

CARTONI ANIMATI
GIAPPONESI IN
LINGUA ITALIANA

SUPER
Nintendo
GAME BOY™

3DO

AMIGA CD 32

SNK
NEOGEO

SEGA

MEGA-CD 2
MEGA DRIVE 2
GAME GEAR
MASTER SYSTEM

Nintendo
SUPER FAMICOM™

ATARI®
LYNX

GIOCHI SU DISCO
E CD-ROM PER
PC COMPATIBILI

VASTA GAMMA DI GIOCHI,
ACCESSORI ED ADATTATORI
PER CONSOLE!!!

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

NOVITA'
IN ARRIVO
CONTINUAMENTE

TUTTI I MARCHI E I LOGOTIPI RIPRODOTTI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85



SAILOR

REVIEW



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA

A

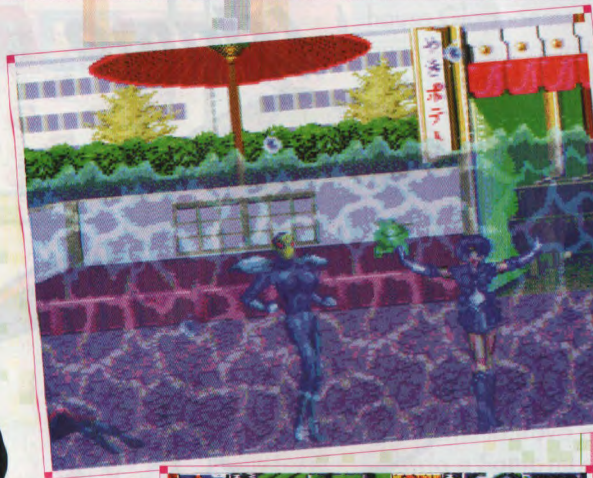
h, le donne. Non sai mai cosa ti puoi aspettare da loro, specialmente dalle protagoniste di **Sailor Moon R**, all'apparenza innocue e tranquille liceali ma che al momento opportuno si trasformano in temibili eroine dotate di super poteri e pronte a tutto pur di salvaguardare la pace. La storia di **Sailor Moon R** è tratta (voce del verbo trattare, da cui la famosa espressione "il dado è tratto", ma noi non trattiamo di certi argomenti) direttamente dal manga omonimo ed è fondamentalmente identico al primo episodio della serie (sempre per SNES): trattasi anche in questo caso di un picchiaduro alla **Final**

COMMENTO



Sailor Moon R non è altro che una versione al femminile di **Final Fight**, punto e basta. La grafica è simpatica e idem il sonoro ma in fin dei conti si tratta sempre dell'ennesimo picchiaduro dove bisogna pestare a più non posso i nemici. Sinceramente non lo trovo un brutto gioco ma a lungo andare rischia di far cadere il giocatore in preda alla noia più assoluta. Se non siete degli appassionati cercatevi qualcos'altro, altrimenti consideratene pure l'acquisto ma senza aspettarvi grandi cose. Il fatto è che nel complesso **Sailor Moon R** non è un brutto gioco ma mi dà l'idea di essere troppo banale, cosa dimostrata dal fatto che i livelli sono praticamente identici. Push, sbam, pum e basta. Insomma non si può implementare un gioco basandosi solo sul fattore pestaggio. Di certo gli appassionati si accontenteranno anche solo di questo ma gli altri faranno bene a cercare qualcosa di meglio.

Biomassa



DONNE, DURUDU', IN CERCA DI GUALI...

Come ho già detto prima le protagoniste sono 6 e, ovviamente, ognuna di loro ha caratteristiche tutte differenti. Ecco le loro caratteristiche principali. Purtroppo non ci è stato possibile reperire il loro numero di telefono e chiunque lo reperisse è pregato di comunicarlo, grazie.

Sailor Warrior 1 - Questa è praticamente la protagonista principale e come tale ha caratteristiche medie e può eseguire dei temibili uppercut e lanciare palle di energia. La sua super mossa consiste in uno squallido incantesimo eseguito con una bacchetta magica.



Sailor Warrior 2 - Veloce ma poco forte usa come arma una frusta che usa per mazzuolare i vari nemici. Inoltre può lanciare raggi di cuori e provocare una terrificante pioggia di energia.



Sailor Warrior 3 - Questa ragazza è velocissima peccato sia la meno forte. E' molto abile a controllare l'acqua, infatti può lanciare bolle liquide e provocare inondazioni.

Sailor Warrior 4 - Molto forte e veloce, questa ragazza è dotata di una agilità paurosa e del potere di controllare l'elemento del fuoco servendosi per provocare diversi danni ai nemici.



Sailor Warrior 5 - Fortissima ma poco veloce, gli piace atterrare i nemici eseguendo una specie di danza. Inoltre può lanciare un drago di energia o provocare tempeste di fulmini.

Sailor Baby - Ovviamente non è molto forte, ma la sua statura gli permette di evitare la maggior parte dei colpi nemici. Si serve di un magico ombrello per lanciare stelle e eseguire acrobazie e di una specie di gatto per provocare spettacoli pirotecnici stile capodanno.



ママにちいへんな
さいみん、ゆづを掛けて

MOON R



COMMENTO



Come dare torto a Bio? Sicuramente **Sailor Moon R** non aggiunge proprio niente di innovativo a numerosissimi giochi del genere e anche un fanatico come me delle eroine nipponiche scosciate all'inverosimile si è ritrovato ben presto a sbadigliare immerso nella noia più totale. In se stesso **Sailor Moon** non sarebbe malaccio ma tutto se ne può dire tranne che sia

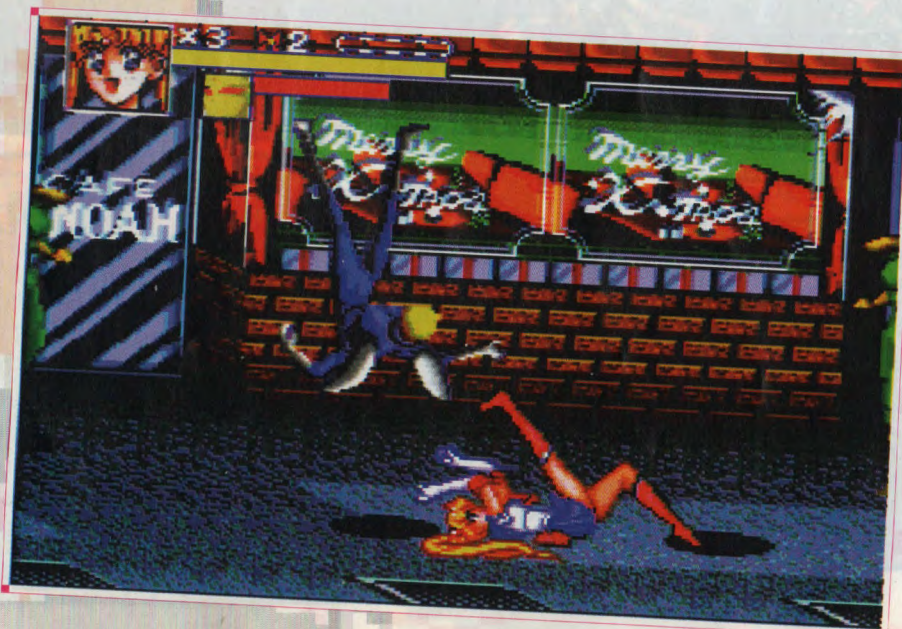
longevo ed intrippante. All'inizio infatti far pestare fra loro numerose pulzelle dotate di attributi tutt'altro che comuni potrebbe risultare divertente ma il fatto che lo stesso livello, caratterizzato dallo stesso fondale e dagli stessi avversari si ripeta

più volte all'interno del gioco con qualche minuscola variante potrebbe scoraggiare ben presto. Peccato, perché la serie televisiva è tutt'altro che monotona e non merita certo una versione ludica del genere.

nessuna innovazione: è possibile eseguire una miriade di mosse e supermosse, raccogliere oggetti, giocare in due contemporaneamente o uno contro l'altro in una

sorta di sfida senza esclusioni di colpi. Spero di non ritrovarmi mai a discutere con una di queste dolci donzelle. Non si sa mai...

Fight dove il giocatore impersonando una delle 5 tipe, deve avanzare per i vari livelli menando a più non posso i vari nemici. Questo, però, si differenzia per il fatto che anche i nemici, con grande gioia di Vincenzo Renzi, sono esclusivamente di sesso femminile, e per l'acquisto di una nuova protagonista: nella fattispecie di una bambina che in quanto a forza e combattività non ha nulla da invidiare alle altre 5 sopracitate. Il gioco per il resto non ha



CASA

BANDAI

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

87

▲ Sprite ben definiti

▼ Animazioni un po' scattose

SONORO

76

▲ Gli effetti e le voci digitalizzate sono realizzate in maniera superba

▼ Le musiche sono completamente inadatte. Sembrano le litanie che si sentono al circo!

GIOCABILITÀ

70

▲ Il modo a due giocatori è molto divertente, soprattutto quando si combatte uno contro l'altro

LONGEVITÀ

64

▼ Dopo un po' vi stuferete di menare le mani e basta

GLOBALE

71

L'ennesimo clone di **Final Fight**, nulla di più. La sola differenza sono le ragazze



RUSHING B

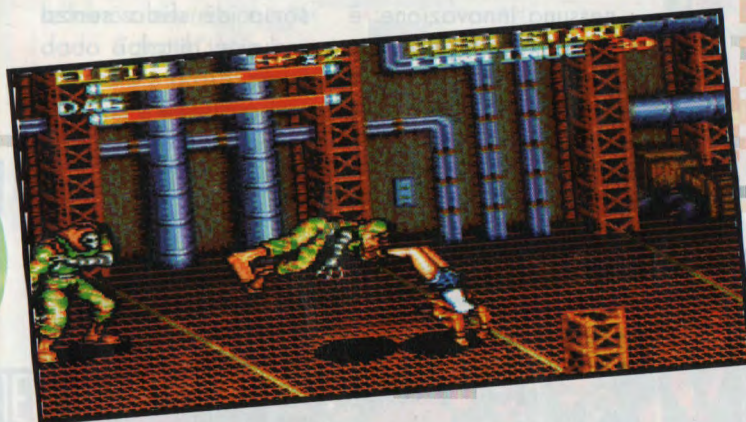
REVIEW

Un altro picchiaduro alla **Final Fight**? Basta!

Non se ne può più! Ormai ho perso il conto di tutti quelli che sono usciti ultimamente per lo SNES. **Battlemaniacs**, **Cliffhanger**, **Battletoads** and **Double Dragon** e altri che non sto a elencare poiché non basterebbe lo spazio dell'intera rivista. Vabbé, ormai la frittata è fatta per cui andiamo avanti.



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA



DICK: Un duro che più duro di così non si può. Questo esponente della Lega Bombarda è un esperto in arti marziali ed è deciso a vendicare la morte del padre. E' piuttosto veloce, potente e,

per combattere, usa tecniche particolarmente efficaci. Inoltre può evocare due draghi che provocano gravissimi danni al nemico.

ELFIN: Una pupattola tanto bella quanto cattiva. Il padre di Elfin era un famoso scienziato ma fu ucciso e la piccola catturata e fatta prigioniera. Salvata dal padre di Dick, Elfin ha deciso di aiutare l'amico allo scopo di vendicare, anche lei, la morte del padre. Elfin usa tecniche di Thai Boxing e adopera le gambe come se fossero travi d'acciaio; per finire può scatenare contro il nemico uccelli di fuoco.

KYTHRING: Un militare deciso a trovare il suo migliore amico che si è dato alla criminalità per convincerlo a tornare sulla retta via. Ha un'ottima forza e le sue tecniche di lotta gli permettono di fare vere stragi di nemici. Inol-

OFFERTA
PERSONA

SONO NERO,
ANZI LAMPEGGIANTE

Una delle caratteristiche salienti di **Rushing Beat** è quella di poter usufruire, durante il gioco, dell'**Angry Mode**, ovvero di un breve periodo di tempo durante il quale il personaggio diviene una vera bestia, diventa praticamente invulnerabile e si mette a menare come un disgraziato senza guardare in faccia a nessuno. Vi accorgete di ciò poiché lo schermo diventerà bianco per un secondo e il giocatore si metterà a lampeggiare. La cosa strana è che per raggiungere tale stato dovrete subire un bel po' di danno fisico, il che vuol dire perdere energia...

EAT SHURA

**SPECIALE: 3X2
NAGGI!**

tre, Kythring è armato di un poderoso bazooka e può evocare una maestosa tigre di fuoco.

JIMMY: Una vera e propria mummia vivente decisa a salvare la sorella. Questo personaggio è una vera e propria forza della natura dotata di grande potenza ma di scarsa velocità. Le sue tecniche si basano tutte sul Wrestling e può provocare terrificanti tempeste di fulmini.

NORTON: Il protagonista dei precedenti *Rushing Beat* è sicuramente uno dei personaggi migliori, grazie alle sue tecniche che combinano forza, velocità ed efficacia tutto insieme. Peccato che non lo si possa usare sin dall'inizio del gioco.

M-FLAME: Un robot con eccezionali caratteristiche combattive. Ha a disposizione un sacco di armi ma risulta alquanto lento nel combattimento corpo a corpo.



COMMENTO



Rushing Beat Shura riunisce al suo interno tutti gli elementi necessari per un buon picchiaduro senza, però, eccedere in nessuno di essi. La grafica è carina ma non eccezionale e il sonoro idem. La giocabilità è nel complesso buona ma con l'estrema semplicità rovina anche questo ultimo fattore. Insomma, le premesse per un ottimo gioco ci sono tutte, è la qualità che viene meno. Chiariamoci, **Rushing Beat Shura** non è affatto brutto, ma a parte qualche appassionato dubito che potrà soddisfare pienamente qualcuno. Comunque interessante il fatto di poter giocare in quattro (con relativa interfaccia) per megamazzuolate in allegria.



La storia tanto per cambiare, vede il solito cattivo deciso a conquistare il mondo e gli eroi, che in questo caso sono quattro, votati a fermarlo.

Come in tutti i picchiaduro di questo tipo, la vista del gioco è laterale e i giocatori hanno la possibilità di muoversi nelle quattro direzioni sempre, però, rivolti verso destra o sinistra indipendentemente dal fatto che si vada in alto

o in basso (viva il moonwalking). Le mosse a disposizione sono molte e varie e questo è un fattore positivo poiché, solitamente, in questo genere di giochi il giocatore può contare solo su pugno semplice, salto, tecnica spazzatutto e della possibilità di acchiappare il nemico e lanciarlo a terra. In **Rushing Beat Shura**, invece, potete usare, oltre alle mosse sopra elencate,



SHURA LELLA

Perché "SHURA"? Sicuramente, chi conosce i precedenti capitoli di questa saga, si sarà chiesto il perché di questo titolo. Alcuni crederanno che si tratti del terzo episodio ma non è così, o quasi. La storia, da quanto abbiamo capito nelle istruzioni in giapponese, si svolge contemporaneamente a quella degli altri due **Rushing Beat**. I personaggi, infatti, sono diversi ma durante il gioco è possibile reclutarne qualcuno in più, compreso Norton, l'eroe dei due precedenti titoli di questa saga. Ma non potevano fare direttamente il terzo capitolo? Boh, misteri della psiche dei game designer...

COMMENTO



Rushing Beat Shura è, nel complesso, un buon gioco con una

buona grafica, un sonoro allettante e una discreta giocabilità. Ma ha un difetto che, purtroppo, non dipende dalla programmazione ma dalla quantità di titoli di questo genere attualmente disponibili. Questi sono effettivamente tantissimi, anzi troppi e il fatto è che ne esistono parecchi migliori di questo. Non voglio criticare la Jaleco ma, al giorno d'oggi, se una software house vuole avere qualche possibilità di far valere un proprio titolo, questo deve risultare come minimo un capolavoro e, mi dispiace per i fanatici di questo gioco, **Rushing Beat Shura** non appartiene a questa categoria.



pugni più potenti, correre, scivolare, eseguire doppi salti, eccetera. Se riuscite a scoprirle potete, addirittura, con-

tere su tecniche di combattimento avanzate molto utili, soprattutto contro i guardiani di fine livello.



CASA

JALECO

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 4

GRAFICA

80

▲ Discrete le animazioni e i dettagli

▼ Esagerate le proporzioni dei personaggi

SONORO

74

▲ Carini gli effetti sonori

▼ Le colonne sonore sono troppo monotone

GIOCABILITÀ

78

▲ Tanti personaggi, moltissime mosse a disposizione...

▼ ... e basta!

LONGEVITÀ

65

▼ Complimenti a chi non riesce a terminarlo alla prima partita

GLOBALE

71

Un discreto gioco rovinato dalla non eccezionale qualità tecnica e dal fatto di essere "uno tra i tanti"

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nella speranza di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire gli amici senza mai riuscirci? Oggi Jackson Libri ti offre un aiuto indispensabile per risolvere tutti, ma proprio tutti i videogiochi in commercio.



**JACKSON
LIBRI**

In vendita nelle migliori
librerie della tua città

SEGA MEGA DRIVE

Games Secrets

Tutti i segreti e le strategie vincenti per i migliori giochi del tuo SEGA MEGA DRIVE. 4 libri in un pratico cofanetto. 704 pagine
Codice SMCO Lire 29.500

SUPER NINTENDO

Games Secrets

Tutti i segreti e le strategie vincenti per i migliori giochi del tuo SUPER NINTENDO. 4 libri in un pratico cofanetto. 704 pagine
Codice SNCO Lire 29.500

ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI PER CONSOLE

Oltre 200 pagine di trucchi segreti e cheat mode per: ATARI, LYNX, NEO GEO, NINTENDO, PC ENGINE, SUPER NINTENDO, SEGA GAME GEAR, SEGA MASTER SYSTEM, SEGA MEGA DRIVE. Oltre 500 giochi risolti per voi! 208 pagine
Codice 1262 Lire 15.000



ENCICLOPEDIA DEI VIDEOGIOCHI trucchi e segreti PER COMPUTER E CONSOLE

Oltre 400 pagine di consigli, trucchi e soluzioni per tutti i giochi esistenti sul mercato. 408 pagine
Codice 1101 Lire 39.000

POWVERIZZA I TUOI RECORD!

PUOI RICEVERE DIRETTAMENTE A CASA I LIBRI CHE PREFERISCI

Per il pagamento utilizzare il c/c postale numero 23444201 (intestato a Jackson Libri via Rosellini 12 - 20124 Milano) oppure compilare il coupon e spedire in busta chiusa a Jackson Libri casella postale 10020 - 20124 Milano o inviare via Fax al numero 02/6964231

Sì, INVIATEMI I VOLUMI SOTTOELENCATI

INDICARE CHIARAMENTE CODICI E QUANTITÀ DEI VOLUMI RICHIESTI

Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice	Quantità	Codice

+ LIRE 6.000 PER CONTRIBUTO FISSO SPESE DI SPEDIZIONE

Pagherò l'importo totale di lire _____

☐ Con assegno (allegato) numero _____ della Banca _____

☐ Con carta di credito: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì
numero | | | | | | | | | | scadenza carta di credito _____

☐ Richiedo ricevuta (Partita IVA numero _____)

COGNOME _____ NOME _____

VIA E NUMERO _____

CAP _____ CITTÀ _____ PROV. _____

TEL. (_____) _____ DATA _____ FIRMA _____





MR.

REVIEW



Eccoci qua, a parlare dell'ennesimo o platform game nato sulla scia del successo di **Sonic**. Il nuovo personaggio sceso in campo in questa gara per il gioco più demente è **Mr Nutz**, sulla cui identità indagheremo in separata sede. Un terrificante Yeti ha deciso che il mondo è troppo caldo per i suoi gusti e vuole trasformare il nostro bel pianeta in un enorme banco frigorifero. A **Mr Nutz** questo progetto non piace poi più di tanto e vuole fare di tutto perché il suo bel boschetto rimanga al calduccio. Eccolo partire allora per fermare questo diabolico piano, e c'è da scommettere

tere



che ci riuscirà... altrimenti come faranno a far uscire **Mr Nutz 2**?

◆ Giro giro tondo ◆

Avrete un bel po' di mondi da esplorare in questo gioco (sei!). Partiti dalla foresta in cui vivete per poi scalare alberi altissimi, attraversare vulcani, per poi arrivare allo scontro finale con lo Yeti, direttamente in mezzo ai ghiacci. Wow, ci sono tutti gli ingredienti per pensare che questo gioco vi farà venire i brividi caldi! (altre risate grasse)



COMMENTO

Olè, un altro gioco totalmente privo del più piccolo barlume di originalità!!! Non se ne può più, sono stufo ogni mese di dover commentare dei giochi una fotocopia dell'altro. In economia mi hanno insegnato che, se introduci troppi prodotti uguali sul mercato nessuno li compra più (si dice che il mercato è saturo). Possibile che ci sia ancora gente disposta a spendere il proprio denaro per giochi del genere. Lo so, lo so, non è poi realizzato così male, anzi, ma non se ne può davvero più! BASTAAAAAAA!!!!!! Scusate mi ricompongo e finisco il commento. **Mr Nutz** è un gioco realizzato decentemente, grafica colorata, sprite simpatici. Il grosso problema è la noia che ti prende dopo poche partite e ti fa venir voglia di spegnere tutto e fondere la cartuccia. Si sarebbe meritato un voto migliore se, da un po' di tempo a questa parte, non fossimo sommersi di giochi del genere.





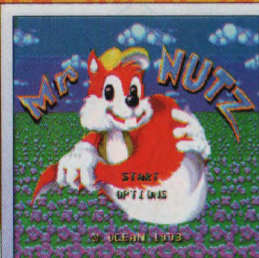
COMMENTO



Mr Nutz non è un gioco totalmente malvagio, peccato che i programmatori inglesi lo abbiano rovinato con il solito concept penosissimo. Possibile che il lassismo che sembra ormai contraddistinguere la maggior parte dei programmatori occidentali sia arrivato a questo punto? Noia a morte, ecco da cosa sarete assaliti dopo un paio di partite a **Mr Nutz**. Certo, alcuni sprite sprizzano simpatia da ogni pixel, primo fra tutti proprio il nostro roditore ma non basta certamente un po' di buona grafica a fare un gioco. Lo svolgimento dell'azione non è poi dei più galvanizzanti e contribuisce a deprimere maggiormente l'atmosfera di un gioco che, come afferma giustamente Marco, non è altro che la solita bieca fotocopia di tanti altri titoli del genere.

♦ Ma che cos'è? ♦

Qui in redazione è in corso un vivace dibattito. Ma a che specie animale appartiene **Mr Nutz**? Voci autorevoli dicono che sia uno scoiattolo ma come si spiega allora quella striscia bianca sulla coda? E se fosse una puzzola? In questo caso perché non l'hanno chiamato **Mr Putz**? (risate grasse) Chi potrà mai dare una risposta ai nostri quesiti? Le risposte a questi quesiti le troverete, forse che si forse che no, su queste pagine?



CASA

OCEAN

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

78

▲ Bello lo sprite principale

SONORO

70

▼ Una musicchetta che imparerete presto ad odiare e qualche altro effetto sparso qua e là

GIOCABILITÀ

75

▲ Come in tutti i giochi del genere, vi troverete subito calati nel gioco

▼ Lo schema di gioco non ha un minimo di originalità

LONGEVITÀ

75

▲ Diversi mondi da esplorare e una buona gradazione della difficoltà

▼ La noia vi assalirà dopo poche partite

GLOBALE

76

Perché dovrete scegliere questo gioco quando ce ne sono decine del genere, e molti anche migliori di questo?

♦ La scorta per l'inverno ♦

Come ogni buon roditore che si rispetti il nostro Nutz raccoglie tutto quello che trova e lo mette via. Eccovi qui di seguito cosa può incontrare nella sua avventura:

GHIANDE: non vanno messe via come scorta per l'inverno ma lanciate contro i nemici.

MONETE: collezionate 50 di queste monetine e avrete in regalo una vita!

SACCHETTI: raccogliete uno di questi e sarete invulnerabili per un breve periodo di tempo.

VITA EXTRA: non penso di dovervi spiegare a cosa serve.

ENERGIA EXTRA: vedi sopra.

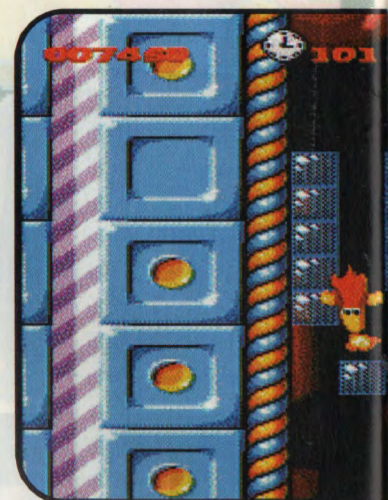
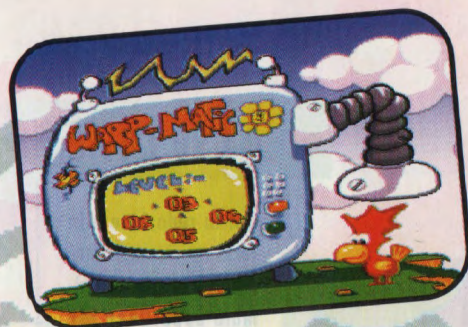


ALFRED

REVIEW



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA



Vi ricordate di me? Sono Alfred il pollo (in inglese The Chicken, sapete com'è

noi star siamo un po' vanitose). Forse mi avete già visto nella mia precedente apparizione sul Gameboy, ehbb il primo gioco non si scorda mai

E' stato un grande successo, e così mi è stato offerto di fare un gioco per il NES, e anche lì mi sono difeso bene. Ora per me è giunto il



COMMENTO



Alfred Chicken non sarà il più originale dei giochi in circolazione ma è sicuramente uno dei più divertenti. Tutte le caratteristiche delle versioni per GameBoy e NES sono state convertite al meglio sfruttando le potenzialità del Super Nintendo. Anche la difficoltà del gioco è stata aumentata ma non così tanto da renderlo frustrante. Il risultato è un gioco veramente veloce e intrigante. Un gioco che non dovrebbe mancare nella collezione dei patiti di giochi del genere, oppure di chi, alle prime armi su questa console, vuole un buon platform game.



CHICKEN

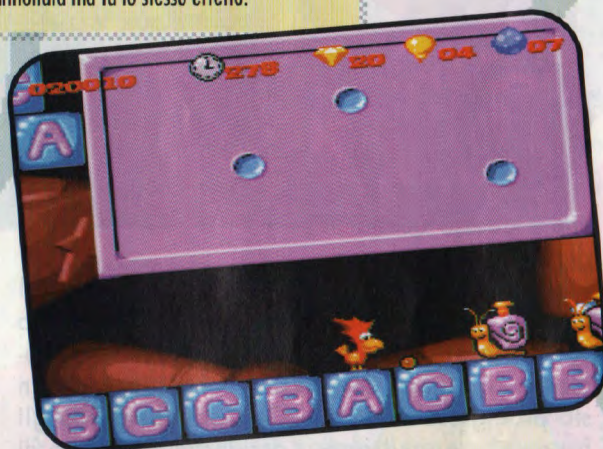


POTERE AI POLLI

Le capacità di Alfred sono di gran lunga aumentate in questa nuova avventura. Ora è capace di balzi veramente prodigiosi e, nella discesa, può rallentare sbattendo le ali. Potrete poi buttarvi in picchiata sui vostri nemici e farli secchi. Potete inoltre brucare a terra per raccogliere ciò di cui avete bisogno. Quasi dimenticavo, potrete anche sparare durante il gioco, certo... sparare mangime per polli, forse non spaventa come una cannonata ma fa lo stesso effetto.

grande momento: il debutto sul Super Nintendo, non vi nascondo che sono emozionato, qui la concorrenza è spietata, spero di piacer-
vi anche in questa mia nuova avventura. Ce l'ho messa tutta, grande grafica, numerosi livelli ed una buona dose di umorismo.

Buon divertimento!



POLLO POLLO, DOTTA DOTTA...

Non sarà la più nota delle star videoludiche, ma **Alfred Chicken** ha una carriera di tutto rispetto alle spalle: dopo essere apparso su Amiga in una veste più che dignitosa si è riversato sul Gameboy colpendo l'attenzione di tutta la critica videoludica. Ora che è arrivato sul Super Nes, ha conosciuto probabilmente la sua migliore versione: la grafica si è infatti arricchita di nuovi particolari grazie alle potenzialità del nostro caro 16-bit e anche la giocabilità si è accresciuta. Nonostante le apparenze ("E' il solito platform" avranno detto in molti alla sua prima apparizione su Amiga) **Alfred Chicken** risulta davvero una delle più valide invenzioni in ambito platformico degli ultimi tempi: e dire che il personaggio sembra anche peggio caratterizzato di molti altri suoi illustri colleghi. Non ce n'è: datemi un gioco giocabile e il resto apparirà più bello di quanto non sia.

COMMENTO



Devo ammettere che **Alfred Chicken** era uno dei miei giochi preferiti per il Game Boy. Ero comunque scettico sulla sua conversione su Super Nintendo. Fortunatamente i ragazzi della Mindscape mi hanno piacevolmente sorpreso, con un prodotto di sicuro valore. Gli scenari sono molto vari e ben disegnati, la grafica è veramente accattivante e colorata. Anche lo schema di gioco è stato curato nei minimi dettagli, sfruttando al massimo le capacità della macchina e offrendoci un gioco veramente bello. Ci sono diversi livelli e il tutto inizia a farsi interessante dal quinto livello in poi: dovrete essere veramente bravi per finire questo gioco. La difficoltà, sia dei puzzle che degli schermi platform, lo rende un gioco ideale per i giocatori già con una certa esperienza. Se pensate di essere in grado di affrontare e vincere anche questa sfida, **Alfred Chicken** è il gioco che fa per voi.



CASA

MINDSCAPE

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

81

▲ Ottimo uso dei colori e stupendi scenari. Anche gli sprite sono ben curati
▼ Gli sprite forse sono un po' piccoli

SONORO

86

▲ Bella musica e simpatici effetti in stile cartoon

GIOCABILITÀ

90

▲ Gioco veloce e divertente che vi prenderà fin dall'inizio
▼ Quelli che odiano i puzzle si stuferanno ben presto di giocarci

LONGEVITÀ

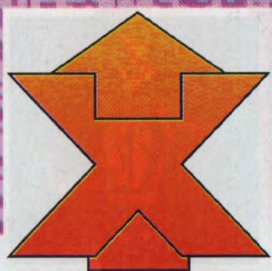
88

▲ La combinazione platform/puzzle non vi farà mollare questa cartuccia per diverso tempo

GLOBALE

87

Un gran bel gioco, realizzato in maniera ottima, forse solo un po' difficile (ma forse più che un difetto è un pregio)



REVIEW



SI RINGRAZIA
CONSOLE
GENERATION
PER LA
CARTUCCIA

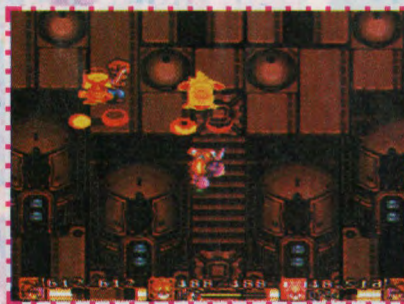
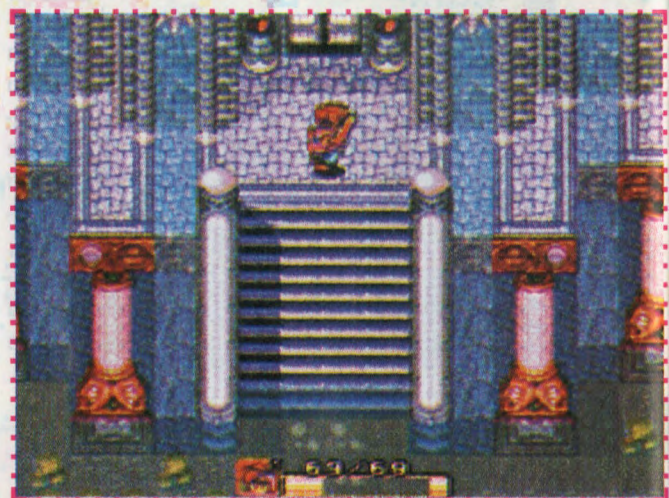
Prima il disbosca-
mento delle foreste
amazoniche e adesso questo: il
destino di un'intera ci-
viltà che giace nelle
mani, o meglio nei ra-
mi, di un potentissimo
albero, il Mana! Que-
sto prodigioso arbusto
funge da guardiano
della pace in una remota
landa magica. Ultimamente,
il potere che esso rappresenta
è in via di scomparsa, poichè
gli otto semi che partecipano
al sostentamento del Mana
sono caduti nelle gelide
grinfie del male. Fortunatamente,
i semi sono protetti da potenti
sigilli. Tuttavia, se questi
sigilli cedessero sotto la
pressione esercitata dalle
forze del male, il mondo
diventerebbe un posto
orribilmente orribile dove
solo la feccia



Questo è uno degli RPG più eccelsi nella storia dell'umanità, proponendo una storia talmente avvincente che dominerà la vostra vita finché non riuscirete a risolvere tutti i misteri che contiene. Giocare a **Secret Of Mana** è una goduria assoluta, e supera egregiamente il test della grandezza: puoi parlarne per ore con gli amici e nessuno mai si stufa di discuterne. Detto ciò, c'è solo una piccola cosa che **Secret Of Mana** non ha: il puro genio dietro **Zelda**. Ricordate la perfida struttura di gioco che vi faceva strappare i capelli nel tentativo di trovare quel forziere che in realtà si trovava nella stanza accanto? Anche in **Secret Of Mana** ci sono cose del genere, ma non sono altrettanto ben fatte. C'è qualcosina che a **Mana** manca, e che se ci fosse potrebbe mettere **Zelda** in secondo ordine. Se **Zelda** vi è piaciuto, acquistate **Secret Of Mana** seduta stante, e se siete fra coloro che non hanno giocato neanche a **Zelda**, comprateli entrambi. Vi costerà caro, ma farete un'esperienza inestimabile!

COMMENTO

potrebbe sopravvivere! Questo intricatissimo RPG ha provocato tumulti alla sua uscita in Giappone, ed ora gli occidentali si trovano di fronte all'eccitante prospettiva di scoprirne le ragioni. Ragioni che sono subito evidenti. **Secret Of Mana** è infatti il primo gioco del suo genere a utilizzare l'adattatore multi-player,



TU E TU CON ME!

Tramite un adattatore, tre persone possono buttarsi in questa avventura insieme. In realtà questo non corrisponde all'esatta verità, poiché i personaggi aggiunti entrano in gioco nelle prime fasi del viaggio. Ciononostante, sta al giocatore salvaguardare ciascun personaggio e stabilire quanto valorosi o pavidoli siano in battaglia. Comunque, se solo un giocatore s'accolla la responsabilità dell'intero terzetto, il programma fornisce una speciale 'tabella d'attacco' con le caratteristiche offensive dei tre.



OF MANA



IN PRINCIPIO ERA IL TRIO...

Senza indugio, andiamo a fare la conoscenza dei tre personaggi che ci accompagneranno in questo epico RPG:

L'EROE - Colto a gingillarsi su di un tronco al di sopra di una irrequieta cascata, il personaggio principale del gioco non sembra molto sveglio sulle prime. Tuttavia, con l'aiuto di un giocatore capace, è lui che alla fine libera i Semi del Mana.

IL FOLLETO - Questo piccoletto è il canale perfetto per gli elementi magici esistenti nel regno di *Secret Of Mana*. Lo si trova sofferente di amnesia nelle caverne degli Gnomi a privare questi ultimi di tutti i loro soldi in cambio di alcuni trucchi a buon mercato. Una volta unitosi al gruppo, è impagabile.

LA RAGAZZA - Questa intraprendente fanciulla appare nell'esatto momento in cui il nostro eroe si trova immerso nel calderone di una tribù di goblins. Fortuna che la tipa l'aiuta a tirarsene fuori, altrimenti questa avrebbe potuto essere un'avventura molto breve!

che consente a tre persone di viaggiare insieme; offre 16 Mega di locazioni graficamente

favolose da esplorare e presenta una splendida trama strapiena di sorprese!

COMMENTO



Con *Secret Of Mana* le capacità grafiche del Super NES vengono nuovamente portate ai massimi vertici di sfruttamento. Persino la magnificenza di *Zelda III* pare mufia a paragone con le numerose incredibili caratteristiche presenti in questa esaltante avventura. Anzi, pensate fin d'ora a come giustificare i giorni in cui mancherete da scuola o dal posto di lavoro, perché vi porterà via un sacco di tempo: niente sembra importante quando è in gioco il Segreto di Mana. La struttura di gioco è tutt'altro che rigida, permettendo ai giocatori di esplorare, con loro gioia, gli splendidi mondi contenuti in questi 16 Mega di fenomenale programmazione. Personalmente parlando, non ho mai affrontato un gioco con un simile spessore e una simile atmosfera. Benché non sia ancora riuscito a completare il gioco (a quanto pare ci sono circa 70 ore di gioco in programma) sono deciso ad arrivare sino alla fine. Un'esperienza che raccomando a chiunque possieda un Super NES.

Char



CASA

SQUARE SOFT

GENERE

AZIONE/RPG

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1 - 3

GRAFICA

92

▲ Ricca di colore e ottimamente definita. Un grande esempio delle potenzialità grafiche del Super NES

SONORO

95

▲ Nemmeno i giochi su CD-ROM attualmente in circolazione possono vantare musiche altrettanto eccezionali. Non meno avvincenti gli effetti sonori

GIOCABILITÀ

92

▲ L'equivalente videoludico di una vacanza su di un'isola tropicale. La cura perfetta per tutte le depressioni in periodo invernale. Pieno di sorprese e momenti impagabili

LONGEVITÀ

90

▲ Un intreccio vasto e complesso che garantisce almeno 70 ore di gioco continuo

GLOBALE

93

Un gioiello



REVIEW



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA

MATTONE DOPO MATTONE

In questo gioco ci sono 25 tipi di strutture da costruire, ognuna delle quali con un suo scopo preciso. Tutte però sono raggruppabili in quattro grandi gruppi:

ESSENZIALI: Tutte quelle strutture che permettono la sopravvivenza come case, acquedotti, reti energetiche, sistemi per la produzione di cibo
SVILUPPO: Ogni società ha bisogno di progredire, i laboratori servono proprio a questo: scavare nuovi ritrovati per aumentare la qualità della vita.

INDUSTRIE: Tutta quella serie di attività lavorative indispensabili per una comunità come miniere, fabbriche, negozi, servizi.

DIFESA: Per vivere tranquilli occorre anche proteggersi le spalle. Ecco tutta una serie di armi per non dover più temere che il vicino venga a disturbare.

UTOPIA

COMMENTO



I cervelli che hanno concepito **Utopia** non potevano fallire. Ci voleva un gioco con più interazione rispetto a **Sim City** e più profondità rispetto a **Mega-lo-Mania**. Se queste cose sono state inserite perché quei due giochi mi piacciono più di questo? Dipenderà dal fatto che li trovo entrambi molto più divertenti. Ci sono un sacco di cose da fare, per cui ci vuole del tempo, e non c'è l'opzione per velocizzare l'azione. Quindi, quando tutto è pronto e vi accingete allo scontro finale col vostro avversario, tutta la sequenza si svolge senza che possiate intervenire più di tanto. Forse con questo gioco hanno cercato di fare un po' troppe cose, assomiglia più ad una lezione di sociologia che ad un videogioco. Tecnicamente è ben realizzato ma non è poi molto divertente.



Siete scontenti della città dove vivete e dite continuamente: "Se comandassi io..."? E' finalmente giunta l'ora per voi di dimostrare quanto vale-



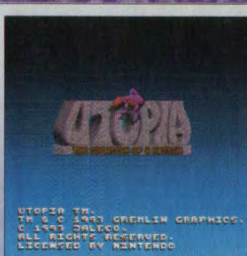
FATE ATTENZIONE!

Non basta costruire all'impazzata per assicurarvi una vita tranquilla, ci sono altre cose da tenere d'occhio. Prima di tutto il bilancio: non iniziate progetti che rischiate di non riuscire a portare a termine. Anche la qualità della vita è importante ed è influenzata da cose come guerre, crescita eccessiva e crimine. Cercate di non scontentare i vostri cittadini. La crescita vi

porterà inevitabilmente a contatto con altre comunità e se vi coglieranno impreparati potrebbe essere la vostra fine!



ma, per veri capi come voi, questa è ordinaria amministrazione.



CASA

JALECO

GENERE

STRATEGIA

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

64

▼ Non eccezionale, in questi giochi ci vorrebbero immagini più nitide e semplici

SONORO

52

▼ Praticamente se non lo facevano era meglio

GIOCABILITÀ

74

▲ I patiti della strategia saranno entusiasti per tutto quello che c'è da fare in questo gioco

▼ Dopo un po' vi annoierà

LONGEVITÀ

71

▲ Una buona difficoltà e varietà di livelli

▼ Non riesce a catturare l'attenzione per troppo tempo

GLOBALE

72

Troppo impreciso per essere un wargame, troppo ampio per essere un gioco alla Populous. Il difetto di questo gioco è che non è né carne né pesce. Per giunta è anche poco divertente



TETRIS BATTLE GAIDEN

REVIEW



Ol "Manuale del Buon Recensore" alla prima riga della pagina uno raccomanda di parlare di un gio-

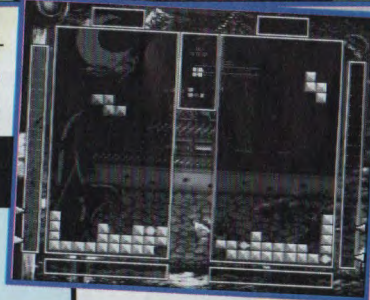
a fare il mio lavoro. In questo gioco non vi trovate a dover far più punti possibile ma semplicemente in emozionanti testa a testa, contro il

QUESTIONE DI SFERE

Nei pezzi che vi troverete a sistemare, sono a volte collocate delle sfere. Ogni volta che completate una linea acquistate le sfere contenute in quella riga. A seconda di quante di queste riuscite a collezionare, e del personaggio scelto, avrete a disposizione dei particolari bonus per facilitarvi la vita...o per complicarla al vostro avversario.

co senza dilungarsi... Sembra facile. Provateci voi a presentare **Tetris**, il puzzle game più famoso al mondo! Fortunatamente i giapponesi l'hanno condito con diversi particolari 100% made in Japan e così anche per oggi riuscirò

computer o contro un vostro amico. Come se non bastasse potete



OTTO PERSONAGGI IN CERCA DI UN GIOCATORE

All'inizio del gioco potete scegliere tra otto personaggi che defini-

re "in stile giapponese" è dire poco, in pratica una vera banda di beoti. Ce n'è per tutti i gusti, dall'uomo lupo, allo stregone africano per poi arrivare al mio preferito: un coniglio rosa con sulla coda una spina elettrica. I diversi esseri si differenziano, oltre che nel buffo aspetto, anche nei bonus che ottengono grazie alle sfere, ognuno dei quali realizzato in linea col personaggio.



SI RINGRAZIA
NEWEL PER LA
CARTUCCIA

COMMENTO



Sono sempre stato un grande fan di **Tetris** e sono stato quindi contento, ed incuriosito di vedere come i giapponesi (i re del "copio e trasformato") riuscivano a ridurre questo classico dei videogiochi. Gli omini con gli occhi a mandorla non mi hanno deluso neanche questa volta, solo loro potevano snaturare in questo modo lo spirito del gioco. Ora vi spiego perché. Il bello dell'originale era la sfida all'infinito, verso punteggi sempre più alti, e l'immediatezza del gioco. Loro gli hanno messo una fine, perché una volta battuti tutti gli avversari, vi aspetta un bel GAME OVER, e lo hanno imbottito di bonus incredibilmente fuori di cozza. Certo è divertente come gioco, per una partita di tanto in tanto nel tempo libero, ma l'originale è tutta un'altra cosa.

scegliere tra diversi personaggi ognuno dotato di particolari poteri. Cosa altro dire? **Tetris Battle Gaiden** ovvero **Tetris** in una veste che non avreste mai immaginato di vedere.



CASA

BULLET PROOF

GENERE

ROMPICAPO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

84

▲ Bei personaggi e ottimi fondali

▼ La rotazione dei pezzi ha qualcosa che non va

SONORO

75

▲ Per ogni schema di gioco c'è un'adeguata musicchetta, che varia di ritmo in situazioni particolari di gioco

GIOCABILITÀ

84

▲ Si tratta di **Tetris**, giocabilità allo stato puro...

▼ ...peccato che i giapponesi siano riusciti a rovinarla

LONGEVITÀ

80

▲ Il gioco è lungo e con vari livelli di difficoltà

▼ La mancanza dei punti e la fine possibile del gioco lo rendono, alla lunga, molto più noioso dell'originale

GLOBALE

78

Solo i giapponesi potevano fare un **Tetris** del genere, io continuo a preferire l'originale russo ma ai patiti del paese del sol levante piacerà sicuramente



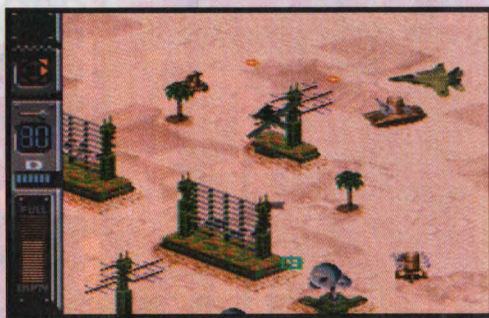
REVIEW



SI RINGRAZIA
VIRTUAL JOY
PER LA
CARTUCCIA

Boop.
Boop.
Boop.
Booooooop.
Sono le ore 8 del 16 Gennaio 1990 e queste sono le notizie del giorno. Durante la notte le truppe dello stato desertico di Zarak hanno lanciato il loro primo attacco alle nazioni confinanti nel tentativo di appropriarsi del territorio ricco di petrolio, che secondo il loro leader, è proprietà "storicamente provata" dello Zarak. L'attacco è stato respinto alle ore 3 di questa mattina dalle truppe alleate dell'Operazione Desert Corrado. Nel contrattacco gli alleati hanno lanciato uno

stormo di F-15 Eagle e A-10 Thunderbolt, i quali hanno efficacemente distrutto le stazioni radar Zarakene lungo i confini, indebolendo sensibilmente i suoi strumenti informativi. L'efficacia di questa operazione potrebbe essere compromessa dall'improvviso sciopero dei pilo-



RODITI IL FEGATO, TOM CRUISE!

Solo due ma con tre diverse configurazioni, eccovi i caccia di **Desert Fighter**:

F-15 STRIKE EAGLE - Caccia supersonico in grado di trasportare missili aria-terra "Maverick" o missili aria-aria "Sidewinder". La sua velocità superiore e le sue capacità di carico di ordigni aria-aria lo rendono perfettamente idoneo per attacchi d'anticipo che possono includere la rimozione da una certa area di MIG 29 in pattuglia.

A-10 THUNDERBOLT - Un velivolo più lento ideato per attacchi terrestri. Trasporta un massiccio cannone anti-carro, e la sua moderata velocità da crociera lo rende più idoneo dell'F-15 a missioni di bombardamento. L'A-10 non è in grado di trasportare armi aria-aria, ma la sua manovrabilità superiore e i suoi dispensatori di "bengala" gli consentono di schivare molti attacchi.

COMMENTO



Come Fabio, anch'io non ero rimasto molto entusiasta di **Desert Fighter**, almeno sulle prime: mi ci sono voluti cinque minuti per superare tutta la pappardella strategica! Tuttavia, mi sono poi reso conto che questa era alquanto importante, specialmente se si vuole evitare di mandare un A-10 Tankbuster munito di missili aria-terra all'inseguimento di MIG nemici. Una volta che la parte principale del gioco ha inizio, **Desert Fighter** si rivela un ottimo titolo. Il metodo di controllo è diverso da quello di **Desert Strike**, ed è un bene che sia così. Gli aerei si muovono con estrema fluidità, rispondono prontamente ai comandi e non si viene mai lasciati nel dubbio circa il luogo in cui i missili si abatteranno. Anche l'animazione è grandiosa. Sarebbe stato bello avere un po' di varietà grafica in più ma dopotutto è ambientato nel deserto. Tutto sommato, **Desert Fighter** è un'ottima variante sul tema di **Desert Strike**, e lo raccomanderei a chiunque sia in cerca di uno sparafutro più coinvolgente del solito.

Paolo

FIGHTER

Desert Fighter

CASA

SYSTEM 3

GENERE

SPARATUTTO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

89

▲ La grafica di gioco è ben definita e animata, ma la grafica della presentazione è anche meglio

SONORO

83

▲ Ottimo su tutti i fronti: musiche, effetti sonori e voci campionate

GIOCABILITÀ

91

▲ Un fantastico cocktail di azione e strategia
▼ Ci vuole un po' di tempo prima di capire che il gioco non è così complicato come sembra

LONGEVITÀ

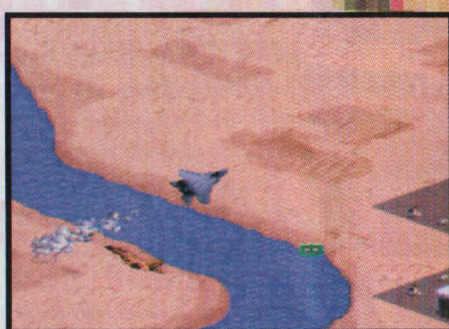
89

▲ Ore di spasso garantite da un pacco di movimentate missioni ambientate in un'area di gioco immensa

GLOBALE

90

Sulle prime può sembrare un gioco molto complesso, ma in realtà è uno sparatutto abbastanza semplice ed estremamente godibile



ti dell'Aeronautica Militare, proclamato nelle prime ore della giornata odierna. Il capo delle forze alleate ha affermato che d'ora in avanti affiderà ai possessori di un Super NES il compito di proseguire l'offensiva: "Questo gioco permetterà ai possessori di Su-

per NES di combattere questo conflitto dalla comodità delle loro poltrone", ha detto durante un'intervista rilasciata poc'anzi per questo programma "...e, se Dio vuole, di vincerlo per noi." Grazie per averci seguito e Buon Pomeriggio.

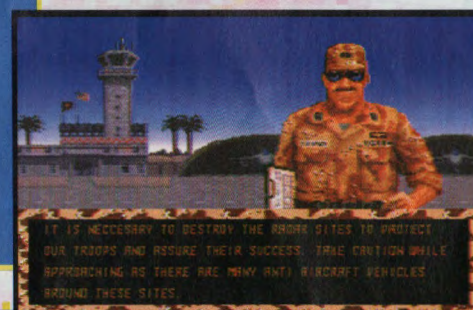
COMMENTO



Sulle prime **Desert Fighter** non mi convinceva per niente: tutte quelle icone e tabelle lo fanno sembrare una complessa simulazione, quando in realtà è uno sparatutto abbastanza semplice.

Desert Fighter è un ottimo esemplare di sparatutto alla **Desert Strike**, di cui ricalca la dinamica, ma che presenta abbastanza differenze da renderlo un gioco validissimo. L'azione è veloce, i comandi rispondono bene, e c'è di che far lavorare il cervello per trovare il modo di completare ogni missione. La grafica è buona, piccola, ma alquanto particolareggiata e l'animazione è ottima. Nel complesso, però, **Desert Fighter** è decisamente uno degli sparatutto per Super NES più attraenti che io abbia visto di recente.

Fabio



I FIGLI DEL DESERTO

Le unità belliche di Araki sono distribuite su tutto il deserto: all'inizio di ciascuna missione il "CO" dell'Operazione Desert Corrado vi dice quali bersagli dovete colpire e in quale punto delle zone desertiche designate potete trovarli. Il vostro compito consisterà quindi nello scegliere l'aereo adatto per la missione (non troppo difficile in quanto molte di esse sono missioni d'attacco terrestre per le quali l'A-10 è perfettamente indicato) e recarvi sull'obiettivo per scatenare l'inferno!

Il deserto è rappresentato in isometria tridimensionale, e in punti non precisati di esso si trovano i vostri bersagli: installazioni radar, aeroporti, lancia-missili SCUD, pozzi petroliferi...tutti ben sorvegliati da cingolati T-80, lanciamissili SAM e MIG 29. Sbarazzarsene è solo questione di spostare il mirino su di essi e lanciare l'arma che volete usare (bomba o missile). La scorta di bombe e missili in vostro possesso, però, è piuttosto esigua, perciò sui bersagli "morbidi" quali cingolati e soldati, è meglio usare il cannone.



REVIEW



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA

COMMENTO



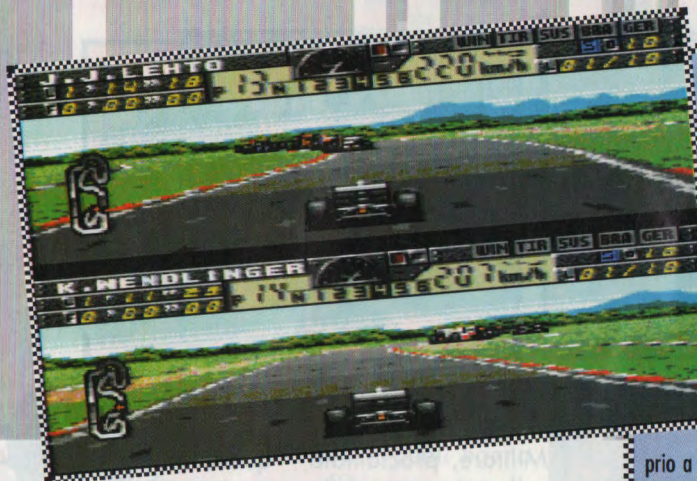
Non posso che essere d'accordo con Char sulla somiglianza di questo gioco con il suo predecessore. Non posso però essere così critico come lui, qualche nota positiva il suddetto gioco ce l'ha e come. Obiettivamente non è una delle simulazioni automobilistiche più

Da un po' di tempo a questa parte pare che il concept del software ludico in generale stia scadendo di qualità e non di poco. L'impressione è che si editino giochi tanto per far vedere che le macchine vengono ben supportate ma la carenza di idee viene ben presto a galla. Ci si può accorgere di ciò, per esempio, raffrontando la miriade di picchiaduro che stanno tutt'ora uscendo nei più disparati formati, tutti troppo simili e troppo carenti di innovazioni tali da motivarne la realizzazione e l'eventuale vendita. Figuratevi poi se i giochi in questione sono semplicemente seguiti di una ver-

veloci che abbia mai visto sul Super Nintendo ma ha, di buono, una tonnellata di opzioni sul campionato del mondo (la maggior parte, comunque, compariva anche nella versione precedente). Piloti, team, circuiti, settaggio delle diverse opzioni, tutto è stato inserito con ricchezza di particolari. La veduta della pista

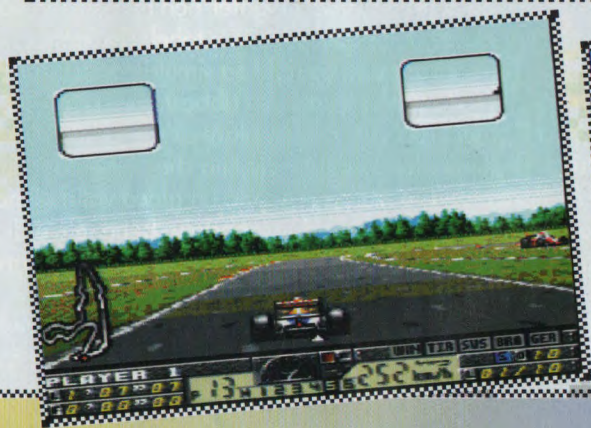
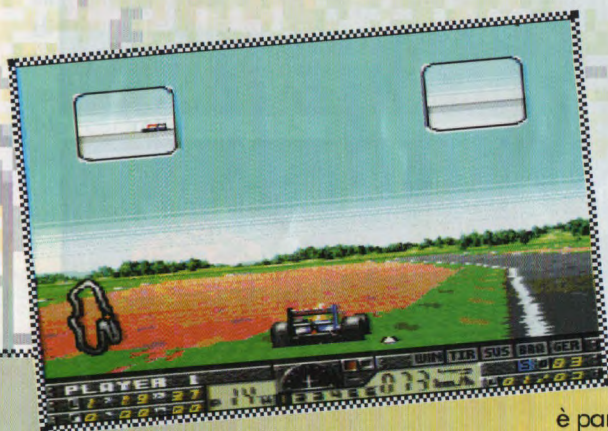
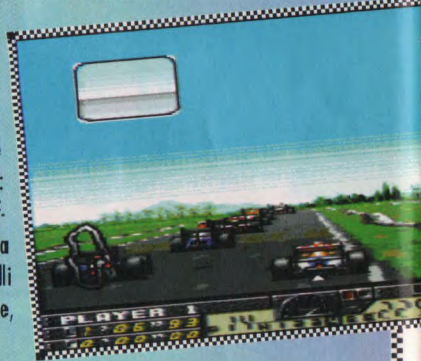
è particolarmente bassa, quasi rasente il suolo, con la macchina decisamente distante dal punto della vostra visuale, rendendo il tutto decisamente piatto. Il vero problema sta nel fatto che in questo modo le curve si riescono a vedere solo all'ultimo momento. Il controllo della macchina è tutt'altro che reale e non è raro trovarsi a pilotare automobili che girano come se

stessero scorrendo su una brodaglia di olio e burro disciolto. L'opzione per due giocatori, utilizzabile per l'intero campionato, aumenta di molto il divertimento di questa cartuccia che altrimenti non sarebbe un gran che divertente. Il fatto è che è praticamente così simile alla prima che risulta decisamente utopico possederle entrambi.



LO CHIAMAVANO PROFESSORE

La prima cosa che balza all'occhio dopo essere entrati nel menù principale è la buona quantità di opzioni a disposizione che permettono soprattutto di personalizzare la propria vettura ed adattarla alle proprie caratteristiche individuali. E' quindi possibile decidere se dilettarsi con semplici giri di test sulla pista, impegnarsi in un campionato annuale che prevede tutte le competizioni reali oppure trastullarsi con la più esaltante opzione Battle. In questo caso potete scegliere se concorrere da soli o con un secondo giocatore, in una sfida a due oppure con tutti i piloti presenti nel campionato. Il mezzo a vostra disposizione si potrebbe dimostrare talvolta tutt'altro che versatile e la possibilità di agire sui diversi parametri della macchina casca proprio a fagiolo. Potrete scegliere fra quattro diversi tipi di sterzo, a seconda che il tracciato preveda curve più o meno strette. Fra tre diversi tipi di gomme a seconda delle diverse condizioni atmosferiche, fra sette tipi di cambio che, a sua volta, può essere automatico o manuale. Per chiudere in bellezza sono presenti due tipi di ammortizzatori (soft e hard) e la possibilità di effettuare le fermate ai box da una a tre volte. Ah, quasi dimenticavo: il gioco riporta il marchio ufficiale della federazione della F1 e i piloti sono tutti quelli veri (della scorsa stagione, ovviamente). Bella lì.



ND PRIX 2

COMMENTO



Hmm, mi spiegate un po' quali sono le differenze sostanziali tra questa nuova versione di **Human Grand Prix** e la versione precedente? La grafica è la stessa, lo scorrimento idem, degli effetti sonori non parliamone, le opzioni

sono praticamente identiche, davvero non capisco. Mah! Esaminiamo la struttura di gioco: dunque, visuale semiprospectica abbastanza singolare, caratterizzata da uno scrolling discretamente fluido. Piloti avversari decisamente intelligenti e livello di gioco di difficoltà perfettamente

Tutti i principali modelli di auto disponibili e diverse possibilità di personalizzazione di un modello attraverso le numerosissime opzioni di cui è possibile fruire prima dell'inizio di ogni gara. Diversi tipi di competizioni fra cui il

Battle in cui gareggiare da soli contro il numero desiderato di piloti oppure contro un secondo giocatore fruendo delle medesime possibilità.

Cos'è allora che non

convince di tutto questo ammasso di buone cose che presentate in questa maniera potrebbero far apparire il gioco tanto bello quanto in realtà non è? Forse il fatto che

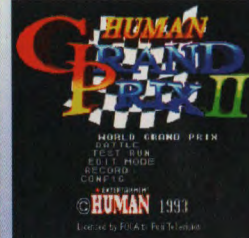
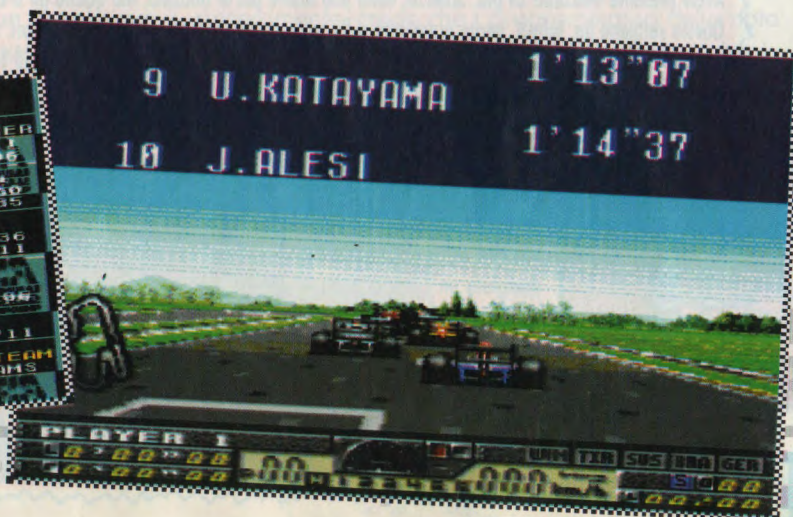
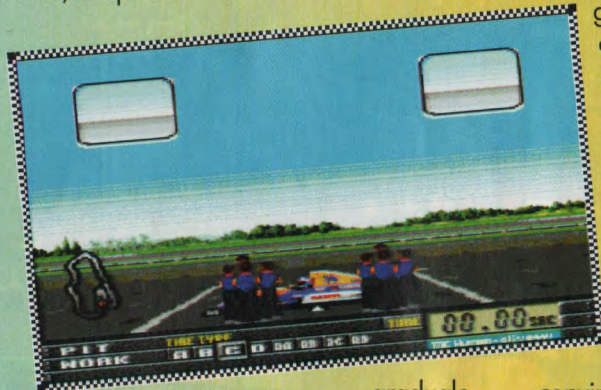
l'aspetto globale del tutto sa un po' troppo di stantio e che il déjà-vu di cui tutto è contornato potrebbe rivelarsi più influente di quanto non si pensi. Lo spessore di gioco non è tale da far mantenere vivo l'interesse per troppo tempo e dopo cinque-sei partite i circuiti sembreranno tutti uguali, proprio per la loro "piattezza" e mancanza di caratteristiche che si discostino da tre curve a gomito anziché due. Dopo qualche giorno, per l'ennesima volta, la noia regnerà sovrana...

graduale. Campionato mondiale ben ricostruito nelle sue varie tappe e con le peculiarità dei diversi circuiti.

sione precedente di cui, oltretutto, riprendono grafica, sonoro e realizzazione tecnica. A

questo punto verrebbe quasi da pensare che l'interno della cartuccia sia sempre il medesimo e che lo sforzo fatto dal

la software house sia stato unicamente quello di incrementare il numero accanto al logo del gioco.



CASA

HUMAN

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

74

▲ Buono lo scorrimento ed altrettanto l'animazione

▼ Le auto sono grosse tanto da vicino quanto da distante

SONORO

65

▲ Colonne sonore decisamente nella media

▼ Idem per gli effetti sonori

GIOCABILITÀ

75

▲ Estremamente divertente il modo a due giocatori

▲ Carina la visuale...

▼ ...un po' meno il controllo

LONGEVITÀ

79

▲ Tutto il campionato mondiale automobilistico non si esaurisce in due gare...

▼ ...ma dopo aver completato tutti i circuiti nulla vi spronerà a rigiocarlo

GLOBALE

72

Un gioco discreto se considerato fine a se stesso ma piuttosto insulso come seguito della precedente (quasi identica) versione

KING OF THE



REVIEW

Potenti, forti, cattivi, dotati di straordinari poteri e grossi, dannatamente grossi! Sto parlando dei protagonisti di **King of the Monsters 2**, l'ennesimo gioco per Neo Geo convertito per lo Snes dalla Takara.

Il gioco vi mette nei panni di alcuni mostri



Si, **King of the Monsters 2** è bellino ma, al giorno d'oggi, "bellino" non basta più. Un gioco, per assicurarsi un minimo di successo, deve essere almeno un capolavoro. **King of the Monsters 2** avrebbe tutti i requisiti per essere un appartenente a questa categoria se non fosse per la scarsa giocabilità. L'azione alla lunga diventa troppo monotona e, il gioco, è effettivamente troppo facile. Per dirla breve lo finirete dopo due ore. Lo chiamate divertimento questo? Io sì, ma solo per gli appassionati.

(no, Mad Max non potete usarlo) che, in tipici combattimenti one-on-one, dovranno affrontare altre creature e sconfiggerle al fine di otte-

SEI UN MOSTRO!!!

ATOMIC GUY

La mamma di questo ragazzino era una maniaca della crescita e, quando Atomic Guy era ancora piccolo, gli faceva mangiare dosi massicce di vitamine dicendogli "mangia che devi diventare grande". Purtroppo un giorno la vicina base nucleare esplose e il terrificante mix di anabolizzanti e radiazioni fece crescere questo personaggio a dismisura, portandolo alle dimensioni attuali. Oltre all'enorme forza Atomic Guy può generare energia elettrica e usarla contro i nemici provocando fulmini o facendo allucinanti elettroshock.

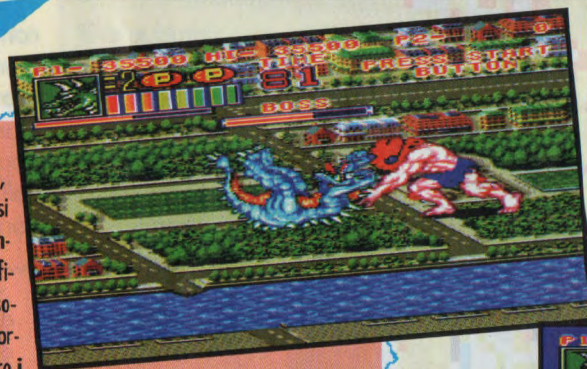
SUPER GEON

Avete presente Godzilla? Di più. Scherzo, nulla può essere più di Godzilla, ma questo gli si avvicina parecchio. Questo rettilone ha, infatti, punte acuminate sulla schiena che usa per colpire gli avversari. Naturalmente, come tutti i vari draghi e affini, anche Super Geon può contare sul famigerato alito di fuoco e può provocare terremoti saltando ripetutamente.

CYBER WOO

Un robot dalle sembianze di un gorilla costruito dall'uomo ma che impazzì dopo aver mangiato un casco di banane ioniche andate a male.

Questo marchingegno ha un sacco di armi nascoste che può usare contro il nemico in ogni momento, provocandogli un sacco di danno



SI RINGRAZIA
COMPUTERLAND
PER LA
CARTUCCIA

MONSTERS 2



CASA

TAKARA

GENERE

PICCHIADURO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

GIAPPONESE

NUMERO GIOCATORI

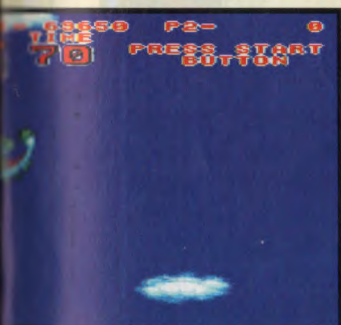
1 - 2

nere il titolo di Re dei Mostri. Il gioco, detto in questo modo sembrerebbe l'ennesimo clone di **Street Fighter** ma non è così in quanto, questo, più che un picchiaduro è una simulazione di Wrestling. Gli incontri, infatti, si svolgono in ring (se così vogliamo chiamarli)



che altro non sono che città e luoghi dove sorgono costruzioni di ogni genere. I mostri per combattersi possono contare su calci e pugni e, soprattutto, su mosse e prese che si eseguono vincendo

la solita prova di forza contro l'avversario e premendo uno dei pulsanti del joypad. E' naturalmente scontato che combattendo in varie città potrete distruggere palazzi, rovine, monumenti passandoci sopra o usandoli come arma



COMMENTO



Takara, gente strana. Prima realizzano un popò di conversione come **Fatal Fury 2**, poi vengono fuori con questo **King of the Monsters 2**. Fermi tutti! Non sto dicendo che il gioco è brutto, solo che non c'è neanche paragone col primo titolo. Questo, però, riguarda solo la giocabilità in quanto l'aspetto tecnico è ottimo, con una buona grafica e un sonoro esaltante. Purtroppo questo non basta per fare di un titolo un capolavoro e, sinceramente, credo che i programmatori della nota casa giapponese possano fare di più. Non credo che **Fatal Fury 2** sia stato solo un caso. Takara, datte da fa'!

da tirare al nemico ma state attenti agli uomini "normali" poiché faranno di tutto per ostacolare la vostra lotta. Che razza di cafoni, eh?

GRAFICA

89

▲ Ottima, con sprite e fondali curati nei minimi dettagli e animazioni fluide

SONORO

95

▲ L'aspetto migliore del gioco. Gli effetti sono buoni e le musiche semplicemente fantastiche

GIOCABILITÀ

74

▲ Giocare in due è molto divertente

▼ Alla fine ci si riduce sempre a smanettare come dannati e basta

LONGEVITÀ

71

▲ La curiosità di vedere i livelli successivi è forte...

▼ ...ma la noia prende troppo spesso il sopravvento

GLOBALE

76

Un buon picchiaduro, per nulla malvagio, soprattutto per quanto riguarda la parte audio-visiva. Ma, come dice un famoso detto, l'abito non fa il monaco...



REVIEW

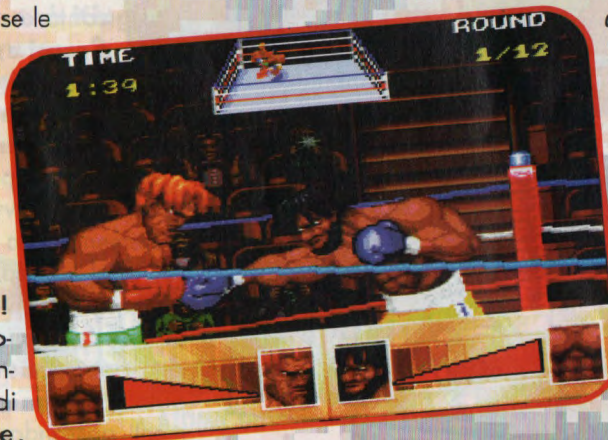


SI RINGRAZIA
NEWEL PER LA
CARTUCCIA



Il palazzo è gremito, questa sera è di scena il mondiale dei pesi massimi di boxe. I contendenti sul ring se le danno di santa ragione, uno va al tappeto. 7... 8... 9... KO! Il vincitore, grondante di sangue, alza al cielo la cintura di campione del mondo e libera il suo urlo disperato: "ADRIANAAAAAAA!"

Lasciando da parte Sylvester Stallone, avrete sicuramente capito, se non dalla mia introduzione almeno dalle foto, che stiamo parlando di una simulazione



di pugilato. Anche in questo caso si sfrutta il nome di un campione, o



L'ALLENAMENTO RENDE PERFETTI

Così recitava un adagio che mi ricordava sempre mia nonna da piccolo. Anche in questo gioco potrete aumentare le vostre capacità, tra un match e l'altro, scegliendo uno dei diversi tipi di allenamento. Ogni attrezzo permette di potenziare in particolare una delle vostre caratteristiche: potenza, velocità e resistenza.

presunto tale. Nel gioco in questione si tratta di Riddick



COMMENTO

Fin dai tempi del miticissimo **Frank Bruno's Boxing**, che i più piccoli tra di voi non avranno mai sentito nominare, sono



stato un grande fan delle simulazioni di pugilato. Sfortunatamente di giochi di questo tipo non ne escono poi molti, ormai quando si deve fare un picchiaduro si pensa sempre alle arti marziali e non alla nobile arte della boxe. Per questi motivi mi ha fatto piacere vedere un gioco come **Riddick Bowe Boxing**, che forse non sfrutterà al massimo le possibilità del vostro Super Nintendo ma che per il resto è fatto maledettamente bene.

La prima impressione era di un gioco in cui bastava pestare alla bell'e meglio, ma dopo poche partite mi sono dovuto ricredere. Pur con una serie limitata di colpi, con la boxe non si possono inventare cose alla **Street Fighter**, è necessaria una buona dose di tecnica per progredire. Veramente un bel gioco.



LE BOXING

COMMENTO



Mah... sfortunatamente non posso esprimere un giudizio positivo come quello di Marco. Il gioco è certamente fatto bene, pieno di particolari raffinati e rappresenta al meglio la boxe, ma il gioco mi è sembrato un tantino lento. Durante il match non si raggiunge mai quella frenesia tipica dei picchiaduro di strada. Penso che a coloro che sono abituati a **Street Fighter** e altri giochi del genere **Riddick Bowe Boxing** sembrerà un tantino soporifero. In definitiva un gioco consigliato solo agli appassionati della nobile arte della boxe.

QUELLA SPORCA DOZZINA

Anzi, a dire il vero sarebbero venticinque. Chi sono? Ma i pugili che potrete incontrare nella vostra scalata al titolo! Li trovate tutti descritti nel libretto delle istruzioni con la loro brava foto. A proposito delle foto... ma perché li hanno fatti tutti con lo stesso mento all'infuori???



avviata, o sollazzarvi in un singolo match, magari contro un vostro

del gioco, ma molto coreografiche, come il viso, il colore della pelle, dei capelli, dei guantoni.



malcapitato amico. Potete costruire da zero il vostro campione, scegliendo se volete più potenza, velocità o resistenza. Del pugile potete anche definire altre caratteristiche ininfluenti al fine

Dopo questo siete pronti a cimentarvi nella estenuante scalata delle classifiche, verso la tanto sofferta sfida contro il detentore del titolo. E chi poteva essere, se non il nostro amico Riddick?

SENTI CHI PARLA

Ogni tanto, tra un match e l'altro, come ogni buon campione che presta il suo nome ad un videogioco, Riddick verrà ad incoraggiarvi. Sfortunatamente vi darà solo il suo supporto morale e ben poco aiuto per imparare a battervi sul ring.



TI RULLO DI CARTONI

Alle prime partite vi ritroverete a mollar pugni come meglio vi riesce, cercando di prenderne il meno possibile. Proseguendo nella vostra carriera capirete che anche la tecnica è importante e imparerete le sequenze di pugni dalla potenza più devastante e le mosse migliori per evitare i guantoni degli avversari.

RIDDICK BOWE BOXING

POSSIBILI MODI
1. PLAYER MATCH
2. PERSONAL MATCH
OPTION MODE

CASA

EXTREME

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

89

▲ Personaggi grossi e ottimamente disegnati
▼ Animazioni un po' deludenti

SONORO

75

▲ Simpatiche frasi di "incoraggiamento" tra i pugili durante il match
▼ Qualche effetto sonoro, per giunta non di ottimo livello, e poco più

GIOCABILITÀ

84

▲ Non è difficile imparare il controllo del pugile
▼ La boxe non offre una grande varietà di colpi

LONGEVITÀ

87

▲ Vi ci vorrà del tempo per arrivare al titolo mondiale
▼ I patiti dei picchiaduro alla giapponese lo troveranno presto noioso

GLOBALE

88

Un gran gioco di boxe, molto bello da vedere ma che non offre quella spettacolarità nel combattimento che potrebbe farne un titolo indimenticabile

100% CONSOLE SEGA

MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR



E' IN EDICOLA



ANNO 1 • NUMERO 2

L.5.000

FRS 7.50

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE GRUPPO III/70

MEGADRIVE

Art of Fighting • Bubba 'n' Stix •
Bubsy 2 • Demolition Man •
Jammit • Mortal Kombat 2 • Pelé!
• Prince of Persia • Soldiers of
Fortune • Sonic 3 • Virtua Racing

MEGA CD

Battle corps • Chuck Rock 2 •
Cliffhanger • Double Switch •
Ground Zero Texas • Jurassic
Park • Microcosm • Skeleton
Krew • The Terminator

MASTER SYSTEM

Deep Duck Trouble • Masters of
Combat • Robocop VS Terminator

SONIC 3
E VIRTUA RACING
I DUE MEGA GIOCHI DELL'ANNO!

DEMOLITION MAN

DALLO SCHERMO AL
MEGADRIVE!

SPECIALE CES

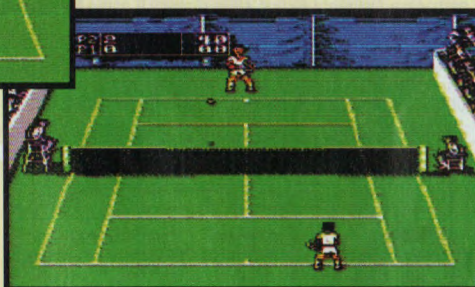
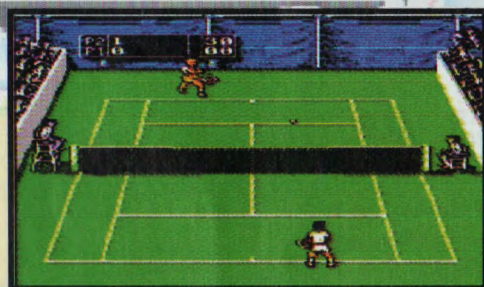
TUTTE LE NOVITÀ DALLA FIERA
PIU' IMPORTANTE DEL MONDO!





JIMMY CONNORS TENNIS

REVIEW



Per chi si intendesse solo del tennis giocato al

computer e non di quello agonistico va puntualizzato che il nome che dà il titolo a questo gioco non è quello del programmatore, ma quello di uno dei più bravi giocatori di tennis di tutti i tempi. Basti dire per esempio che è stato annoverato nel Guinness dei Primati come il giocatore che è stato per il maggior tempo al numero uno della classifica tennistica: ben 159 settimane. Se si aggiun-

ge oltre a questo la vincita di

otto tornei del Grande Slam si può ben intuire di che stoffa era fatto questo giocatore. Non per niente la Ubisoft ha deciso di rivivere la leggenda del mitico Jimbo dedicandogli questo gioco: vieni Jimbo!

IL TENNIS VA GIOCATO IN DUE

Poiché il giocatore dispone di soli due tasti, è lecito pensare che questo tennis videoludico sia poco dotato sul versante dei colpi. Ma non è così. Di colpi, infatti, Jimmy Connors ne possiede tutta una gamma, grazie alle intelligenti combinazioni fra tasti e pressioni del joypad. Di base, il giocatore è munito di un colpo normale o 'hard', ma la pressione prolungata dei tasti A o B nell'istante che precede la battitura della pallina, determina la potenza del colpo, mentre la pressione del joypad ver-

so l'alto o il basso ne determina l'angolo. Con un po' di pratica, potrete presto effettuare bordate taglia-erba o pallonetti ad altezze stratosferiche!

COMMENTO



Grandioso! Non pensavo che questo tennis

potesse essere così bello e divertente, ma evidentemente la Ubisoft ha voluto tenere alto il nome di Jimmy Connors anche con una qualità di gioco veramente eccellente. La prima cosa che colpisce è la velocità; i giocatori sfrecciano da una parte all'altra dello schermo rispondendo benissimo ai comandi. La seconda cosa che impressiona è la grande varietà di tiri disponibili e non per ultimo la vastità del gioco con i suoi 16 tornei. Veramente un ottimo lavoro.



CASA

UBISOFT

GENERE

SPORTIVO

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

EUROPEA

NUMERO GIOCATORI

1 - 2

GRAFICA

85

▲ Colorata, ben definita e ben animata

SONORO

80

▲ Nella media

▼ Cosa vi potete aspettare dal Nintendo?

GIOCABILITÀ

92

▲ Molto veloce, accurato e di giocabilità immediata. Divertentissimo a 2 giocatori

LONGEVITÀ

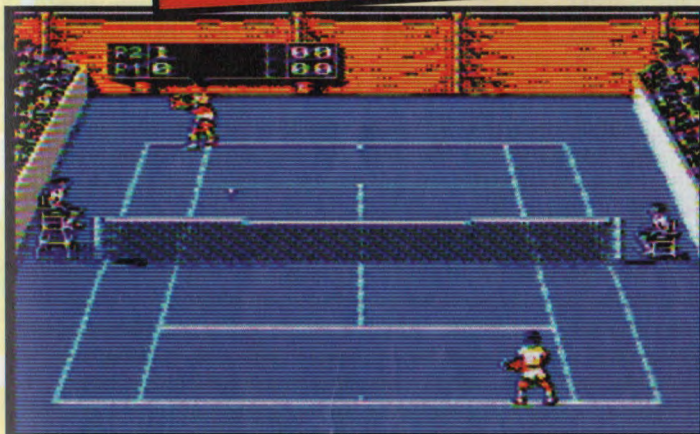
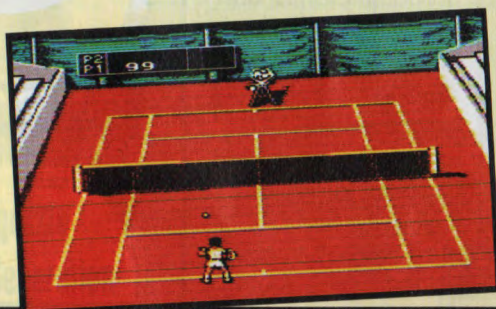
90

▲ Tre livelli di difficoltà, tornei a volontà e opzione a due: il massimo!

GLOBALE

91

Sicuramente il miglior tennis disponibile attualmente sul Nintendo





BART & THE BEANSTALK

REVIEW



CAPITI A FAGIOLO...

Praticamente la storia è basata sul rifacimento della favola da voi tutti penso conosciuta del magico fagiolo che una volta piantato forma un'enorme pianta che permette ad un gigante di raggiungere la terra. Chi poteva impersonare il gigante se non papà Homer, il quale ha scambiato il suo trofeo di Bowling per il magico fagiolo. Il compito di Bart è quello di scalare questa enorme pianta di fagioli e sfidare gli enormi insetti che la popolano con il solo aiuto della sua fronda. Una volta raggiunta la casa del gigante-padre dovrà cercare di ritrovare il trofeo di Bowling per i sei livelli che la compongono. Buona fortuna Bart!



Attualmente in America Bart e la sua famiglia non sono molto contenti di constatare che la loro popolarità è stata praticamente sostituita dal successo di un altro cartone animato di nome **Beavis and Butt-head** che racconta praticamente le vicende di due ragazzacci amanti della musica metal e con il vizio di bruciare tutto quello che gli capita. Evidentemente però nel mondo

dei videogiochi la loro fama è ancora predominante, tanto che la Acclaim ha deciso di rendere protagonista per l'ennesima volta quel simpatico monel-

laccio di Bart in un'altra strampalata avventura sugli schermi del piccolo gioiellino Nintendo.

COMMENTO



Il fatto che da due anni a questa parte le software house stiano sfornando per ogni tipo di macchina un numero elevato di platform che hanno come protagonisti i **Simpson**, dimostra che si è voluto sfruttare soprattutto la loro fama spesso però a scapito della qualità stessa del gioco. In questo caso

fortunatamente i programmatori di **Bart and the Beanstalk** hanno cercato di sforzarsi maggiormente soprattutto per quanto riguarda la grafica larga e ben definita. Se siete dei fan scatenati della serie non perdetevi assolutamente ma se non lo siete c'è anche da dire che obiettivamente

rimane un platform non eccezionale e attualmente si può trovare sicuramente di meglio nel mercato videoludico per Gameboy.

BART
& THE
BEANSTALK

CASA

ACCLAIM

GENERE

PLATFORM

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

88

▲ Molto bella: personaggi grandi, ben definiti e che si muovono abbastanza bene

SONORO

75

▲ Canzoncine discrete, niente di speciale

GIOCABILITÀ

77

▲ Né troppo difficile né troppo facile

LONGEVITÀ

75

▲ Sei lunghi livelli che vi terranno ben impegnati

GLOBALE

76

Un altro mediocre platform della saga **Simpson** salvato però dall'ottima grafica



SPIDERMAN X-MEN

ARCADE'S REVENGE

REVIEW



Oui da noi e soprattutto in America sono un fenomeno di massa che muove affari di miliardi di dollari. Di chi sto parlando? Ma degli eroi della casa editrice di fumetti più famosa nel mondo (beh, forse seconda solo alla Walt Disney): la Marvel Comics. Ad alcuni dei suoi personaggi più famosi è infatti dedicata questa cartuccia. Il perfido Arcade è riuscito ad intrappolare nel suo terrificante parco divertimenti gli X-Men, il famoso team di supereroi, l'unico in grado di salvarli è il loro amico SpiderMan, conosciuto da noi con il nome di Uomo Ragno. Il simpatico ragnetto dovrà intrufolarsi nel parco divertimenti e poi, con l'aiuto degli X-Men, sconfiggere il malvagio Arcade. La storia la sapete, i super poteri li avete. Cosa aspettate a iniziare?

COMMENTO



*In questo stesso numero mi sono ritrovato a recensire un gioco molto simile a questo: **Turtles III Radical Rescue**. I punti di affinità tra i due prodotti sono numerosi. In entrambi si parte con un solo personaggio, per poi liberarne altri da poter utilizzare e lo schema di gioco è molto simile anche se in questo gioco è stata privilegiata l'abilità mentre in quello delle tartarughe ninja è stato posto l'accento sull'azione. Inevitabile quindi un paragone, che vede i verdastri animali in netto vantaggio sugli eroi di casa Marvel. In questa cartuccia la grafica non è certo il massimo e il controllo del personaggio è tutt'altro che immediato. Insomma un prodotto decente ma che sembra esser stato realizzato con approssimazione. Se state cercando un gioco di questo tipo, mi sembra di avervi fatto capire per cosa dovete spendere i vostri soldi.*

OBBLIGATO BRIGATA!

L'Uomo Ragno penso lo conosciate tutti, un po' meno famosi qui da noi sono gli X-Men. Ecco una rapida e sommaria guida per conoscerne i componenti.

Cyclops: questo simpatico ragazzo emette potentissimi raggi laser dagli occhi. Senza i particolari occhiali che indossa rischierebbe di uccidere chi gli sta intorno, ogni volta che apre gli occhi.

Gambit: è un mutante dotato di particolari forze cinetiche. La sua arma consiste nel lanciare pericolosissime carte da gioco elettrificate.

Wolverine: tra i componenti del gruppo forse è il più famoso. Di umano ha ben poco, combatte con l'irruenza di una bestia feroce.

Storm: in ogni gruppo che si rispetti c'è anche una ragazza. Storm, grazie ai poteri di controllo meteorologico che possiede, è capace di volare sul vento che lei stessa riesce a scatenare.

CASA

UN

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

80

▲ Sprite grossi
▼ Tutta la grafica è stata realizzata con una certa approssimazione

SONORO

75

▲ La solita musica di accompagnamento
▼ Meglio ascoltarsi la radio!

GIOCABILITÀ

75

▲ Buona interazione tra i personaggi
▼ Il controllo del personaggio non è stato realizzato al meglio

LONGEVITÀ

76

▲ Buona varietà di livelli
▼ Dopo poche partite lo troverete dannatamente noioso e frustrante

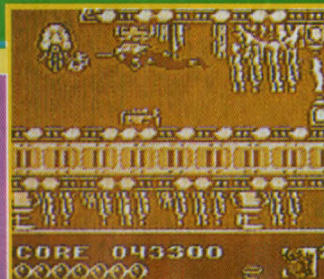
GLOBALE

76

Mah... che dire di questo gioco se non che è stato realizzato in modo appena decente e che, volendo, di cartucce di questo tipo se ne trovano di molto meglio?



Si ringrazia
Console Generation
per la cartuccia

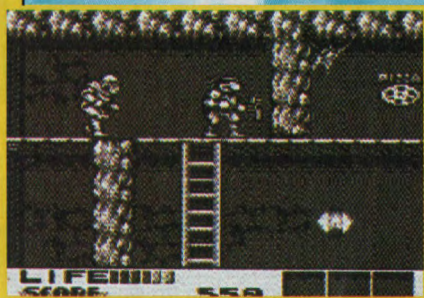




TURTLES III

RADICAL RESCUE

REVIEW



Puntuali come la merenda della cinque eccoli ritornati: Michelangelo, Donatello, Raffaello e Leonardo, meglio conosciuti come le **Turtles**, ritornano sul portatile di casa Nintendo in questa loro terza avventura. Il malvagio Shredder è ritornato all'attacco e questa volta fa sul serio: è riuscito a rapire April e tre delle tartarughe ninja. Il solo Michelangelo è riuscito a salvarsi ed ora è deciso a partire per salvare i suoi amici. Dovrete intrufolarvi nel quartier generale di Shredder e oltrepassare numerose difficoltà per riuscire, uno a uno, a liberare gli ostaggi. Una impresa veramente difficile che non vi permetterà di staccarvi dai piccoli schermi del Gameboy.

COMMENTO



Lo confesso, speravo che questo gioco fosse una schifezza per poter finalmente sparare a zero sulle **Turtles**, dei personaggi che sicuramente non incontrano le mie simpatie. Ma come si fa a parlare male di questo gioco? La grafica è ottimamente disegnata e varia, lo schema di gioco (anche se non particolarmente innovativo) è ben strutturato e la giocabilità è veramente eccezionale. La classica cartuccia che non presenta niente di rivoluzionario ma che è divertente da giocare. Un gioco ideale per il Gameboy, di cui sfrutta al meglio le capacità. Ebbene devo ammetterlo, anche se si tratta di un gioco delle **Turtles**, questa cartuccia mi piace.

AD OGNUNO IL SUO

Ognuna delle quattro tartarughe ha una particolare mossa che può risultare utile per passare determinate difficoltà. Ecco di cosa sono capaci i nostri verdognoli amici.

Michelangelo: il suo Nunchaku, oltre ad usarlo per colpire i nemici, è capace di farlo roteare in aria per rallentare la sua discesa dopo un salto, utile per controllare dove state andando ed evitare rischi inutili.

Raffaello: questa simpatica tartaruga è capace di rintanarsi nel suo guscio e lasciarsi scivolare velocemente verso il nemico, una mossa senz'altro utile.

Leonardo: con la sua spada è capace di fare dei buchi attraverso certi tipi di muri, un modo come un altro per uscire da situazioni difficili.

Donatello: questa mossa la riconosco, non è sua: è dell'uomo ragno. Copiato o non copiato, fatto sta che Donatello è capace di salire i muri con l'agilità di un... ragno!

CASA

KONAMI

GENERE

AZIONE

DISTRIBUZIONE

IMPORTAZIONE

VERSIONE

AMERICANA

NUMERO GIOCATORI

1

GRAFICA

90

▲ Realizzata veramente con grande cura

▼ A volte le animazioni rendono un po' confuso il gioco

SONORO

85

▲ Musiche di atmosfera realizzate con cura

▼ Effetti per niente vari

GIOCABILITÀ

88

▲ Immediatissimo, dalla prima partita vi troverete perfettamente calati nello spirito del gioco

▼ Lo schema di gioco è piuttosto usuale

LONGEVITÀ

89

▲ Cinque missioni diverse e livelli di difficoltà ben graduati

▼ In certi punti un tantino noioso

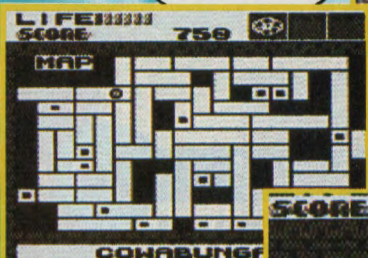
GLOBALE

88

Potevano fare un gioco sulle Turtles e sperare di venderlo solo per il nome, invece hanno fatto qualcosa che interesserà anche a chi le tartarughe ninja le odia



Si ringrazia
Console Generation
per la cartuccia



•TECNICHE DI RADIOCOMANDO•

L'opera più completa, più dettagliata, più nuova sul modellismo dinamico. Potrete costruire senza alcuna difficoltà i modelli in scala che desiderate e dotandoli di radiocomando li vedrete entrare in azione, proprio come quelli reali.

CARTOLINA D'ORDINE

Sì! Desidero ricevere l'opera completa "TECNICHE DI RADIOCOMANDO", secondo la seguente proposta:

- ☐ 1 - 6 volumi già rilegati, L. 255.000.
- ☐ 2 - 60 fascicoli + 6 copertine da rilegare, L. 225.000.

Insieme all'opera riceverò anche il modello del "DRIVER 1019".

COGNOME _____ NOME _____
VIA _____ CAP _____
CITTÀ _____ PROV. _____
TEL. _____ FIRMA _____

UNA PROPOSTA HOBBY & WORK

Da inviare a **HOBBY & WORK Italiana Editrice srl** - Via Gounod, 23
20092 Cinisello B. (MI) - Numero Verde 1678-37046



SUPER HIT PARADE



SUPER HIT PARADE by MBF

Yo! Siete capitati nello spazio classifiche di Super Console, che concentra in poche righe i migliori videogiochi per tutte le console Ninten-

do. Non girate pagina senza aver prima saputo quali sono i titoli più sugosi del mese. Ballate al ritmo delle cha-cha-charts! Disgustoso, ma si è letto di peggio. Ah, fratelli, ci interessa conoscere le vostre prefe-

renze: i videogiochi che vi sono piaciuti di più, in assoluto, per il vostro SNES, NES o Gameboy. Cosa state aspettando? Prendete carta e penna e spediteci le vostre classifiche. A voi l'indirizzo:

SUPER HIT PARADE SUPER CONSOLE

Futura Publishing
via Edolo, 29
20125 - Milano
(Pianeta Terra)

SNES

1 NBA Jam	Accolade	Sportivo	NE
2 Super Mario Bros Collection	Nintendo	Platform	▼
3 Street Fighter 2 Turbo	Capcom	Picchiaduro	▼
4 Twinbee 2	Konami	Platform	NE
5 Desert Fighter	Seta	Sparatutto	NE
6 Flashback	Us Gold	Avventura	▼
7 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	▼
8 The Secret of Mana	Squaresoft	RPG	NE
9 Clayfighter	Interplay	Picchiaduro	▼
10 Mortal Kombat	Acclaim	Picchiaduro	▼
11 Dragonball Z 2 S. Butoodan	Bandai	Picchiaduro	NE
12 S. Empire Strikes Back	JVC	Azione	▼
13 Fatal Fury 2	Takara	Picchiaduro	▼
14 Ace Wo Nerae!	Toei	Sportivo	NE
15 Jurassic Park	Ocean	Azione	▼
16 Macross II	Zamuse	Sparatutto	▼
17 Zombies Ate my Neighbors	Konami	Azione	▼
18 Rock'N Roll Racing	Interplay	Sportivo	▼
19 Skyblazer	Sony	Azione	▼
20 Aladdin	Capcom	Platform	▼
21 Alcahest	Square	RPG/Azione	NE
22 Super Turrican	Seika	Azione	▼
23 Lethal Enforcers	Konami	Sparatutto	▼
24 Cool Spot	Virgin	Platform	▼
25 Actraiser 2	Enix	Azione	▼

NES

1 Ultimate Stuntman	Codemasters	Azione	=
2 Jimmy Connors	Ubi Soft	Sportivo	NE
3 Tiny Toons 2	Konami	Platform	=
4 Bubble Bobble 2	Taito	Platform	=
5 Jurassic Park	Ocean	Azione	=

GAMEBOY

1 Zelda: Link's Awakening	Nintendo	RPG	=
2 Sensible Soccer	Sony	Sportivo	=
3 Raging Fighters	Konami	Picchiaduro	=
4 Final Fantasy Legend 3	Squaresoft	RPG	▲
5 Top Rank Tennis	Nintendo	Sportivo	=
6 TMNT III	Konami	Picchiaduro	NE
7 Rodland	Storm	Platform	=
8 Jurassic Park	Ocean	Azione	=
9 Dracula	Hudson	Azione	=
10 Speedy Gonzales	Sunsoft	Azione	▼





PARADIGMI



PLATFORM

Super Mario World (Nintendo, SNES)

Novantasei livelli pieni delle più incredibili invenzioni di Shigeru Miyamoto! Un cult.

TIE-IN

Alien 3 (Acclaim, SNES)

Versione videoludica dell'ultimo episodio della serie cinematografica. Il videogioco vanta una grafica eccezionale che riproduce con virtuale precisione i disegni dello svizzero H.R. Giger. Un capolavoro.

SIMULAZIONE SPORTIVA

Jimmy Connors Tennis (Ubisoft, SNES-NES)

Una caterva di personaggi, tornei internazionali, vari campi da gioco, ma soprattutto una giocabilità più alta di **Super Tennis**. Galattico.

STRATEGIA

Gods (Mindscape, SNES)

Eccellente gioco dei Bitmap Bros che unisce un gameplay immediato ad una profondità non comune. Solo per chi ha molta pazienza.

GIOCO PIU' ORIGINALE

Super Mario Kart (Nintendo, SNES)

Automobilistico e giocabile fino all'inverosimile, **Super Mario Kart** è un capolavoro di originalità. Il gioco utilizza un chip DSP.

GIOCO DI RUOLO

The Legend of Zelda III (Nintendo, SNES)

Si tratta di uno dei primi giochi commercializzati per Super Nes, ma resta tutt'ora imbattuto nel suo genere per la genialità dei suoi enigmi. Grandissimo.

AVVENTURA GRAFICA

Flashback (Us Gold, SNES)

Rotoscope e grafica poligonale per un'avventura dinamica che vi terrà impegnati a lungo. (Recensito sul numero 1 di Super Console)

PUZZLE GAME

Lemmings (Psygnosis, SNES-GB)

Se amate i rompicapo e gli enigmi, ma preferite il SNES alla Settimana Enigmistica, **Lemmings** fa definitivamente per voi. Uno dei titoli più convertiti della storia dei videogiochi.

Paradigmi: voce del verbo...ehm...sostantivo qualificativo...ma checca...insomma quando abbiamo ideato questa rubrica qualcuno ha tirato fuori il vocabolo e noi ci siamo subito fidati. Se qualcuno ha idea di cosa significhi ci scriva pure...

SLASH'EM UP

Actraiser 2 (Enix, SNES)

Livello di difficoltà esasperato ma atmosfere che raramente altri slash'em up per SNES sono riusciti a proporre.

MIGLIOR GRAFICA

Aladdin (Capcom, Snes)

Aladdin per SNES è impressionante quanto il film per la qualità delle animazioni e per la grafica favolosa. Peccato che non si possa dire altrettanto della longevità. (Recensito sul numero 1 di Super Console).

SPARATUTTO

Super Parodius (Konami, SNES)

Se amate gli sparatutto e il genere demenziale, avete trovato il gioco.

SIMULAZIONE DI CORSA

F-Zero (Nintendo, SNES)

Uno dei primi giochi disponibili per il 16-bit Nintendo, **F-Zero** è una simulazione di corsa futuristica che fa un uso magistrale del celebre MODE 7 del SNES.

PICCHIADURO A SCORRIMENTO

Final Fight 2 (Capcom, SNES)

Pur non offrendo nulla di nuovo, è privo dei terribili rallentamenti del primo episodio e vanta una grafica ormai collaudata.

SIMULAZIONE DI VOLO ARCADE

StarWing (Nintendo, SNES)

Non è propriamente un simulatore di volo, ma **StarWing** (aka **StarFox**) è il primo gioco che incorpora il chip SFX ed è stato votato come uno dei migliori giochi di sempre per SNES dalle riviste di videogiochi di tutto il mondo.

PICCHIADURO A INCONTRI

Street Fighter 2 Turbo (Capcom, SNES)

C'era forse da dubitarne?

ACTION GAME

Super Contra Wars III (Konami, SNES)

La Konami si spreca in invenzioni geniali per un gioco d'azione a cui possono partecipare fino a due giocatori. Il trionfo della ultraviolenza digitale.



a cura di Bio Massa e Char Aznable

SUPER

STRIKER SNES

GOAL ASSICURATI

Per tutti coloro che fossero in difficoltà, esiste una tecnica sicura al 100% per segnare una valanga di goal. Tutto quello che dovete fare è correre sulla linea dell'area di porta e, appena avrete superato la metà, girarsi verso l'interno e tirare. Facile, no?



ADDAMS FAMILY 2 SNES

SUPERARE TRE LIVELLI

Beccatevi questo piccolo trucco per la versione SNES di questo tetro gioco. Appena raggiungete il bagno, entrate nella seconda porta e percorrete il corridoio verso sinistra, saltate sopra il muro e supererete automaticamente tre livelli.

SPINDIZZY WORLDS SNES

PER SELEZIONARE I LIVELLI

Per selezionare i vari livelli di questo gioco basta inserire la parola magica MIMICHAN.

SUPER CONFLICT SNES

SELEZIONARE IL LIVELLO DI PARTENZA

Cominciate una partita a un giocatore. Andate alla mappa dello scenario e tenete premuti L e B, quindi premete X e Y. Adesso lasciate X e premetelo nuovamente. Rilasciate, quindi, tutti i pulsanti. Da adesso in poi ogni volta che premerete i pulsanti B e L insieme apparirà la mappa dell'area successiva.

SUPER WIDGET SNES

PASSWORD

Ecco tutte le password per i livelli di questo gioco.

- Livello 02: JHKKWR
- Livello 03: WKKJWW
- Livello 04: JKRLWR
- Livello 05: RBKKWW
- Livello 06: JBKHR
- Livello 07: WJRMWH
- Livello 08: JJRSWH
- Livello 09: RSRMWH
- Livello 10: JSKHHH
- Livello 11: RLKBHH
- Livello 12: JLLSFH

Se invece volete giocare vari livelli a difficoltà crescente da 1 a 5 usate questo codice:
KHHSJ

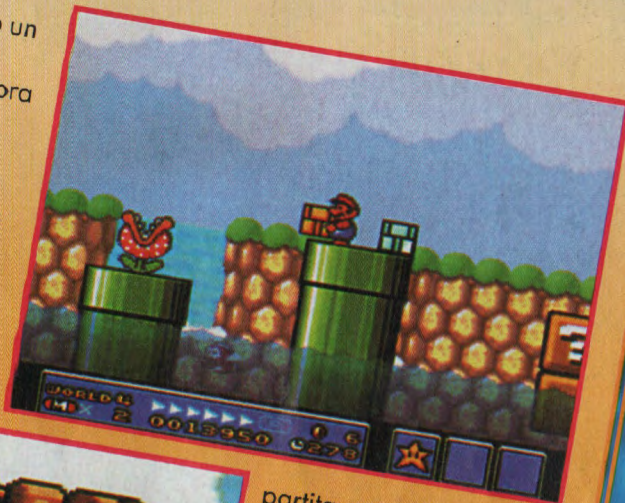
GODS SNES

PASSWORD

Ecco le password per i vari livelli di Gods:
Livello 2: SD1
Livello 3: MGB
Livello 4: BMH

SUPER MARIO ALL STARS SNES

Vi piacerebbero un bel po' di vite infinite? Bene allora procedete come segue: giocare Mario 3 e raccogliete più vite extra e power-up possibile e quindi salvate. Ora resettate il SNES e ricominciate la

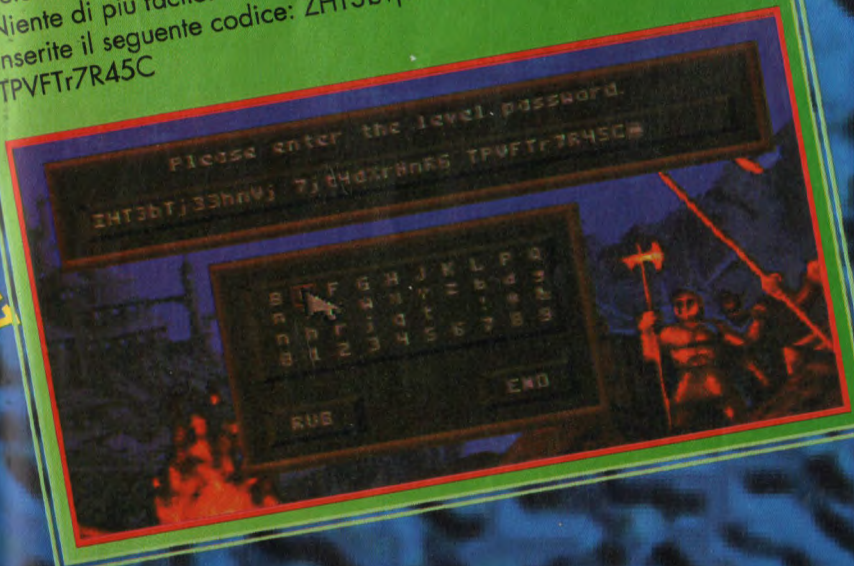


partita precedentemente sospesa, vi ritroverete all'inizio del livello interrotto ma con le varie vite collezionate e i power-up praticamente intatti. Potete ripetere questa operazione tutte le volte che volete o ne avete bisogno.

POWERMONGER SNES

PASSWORD PER L'ULTIMO LIVELLO

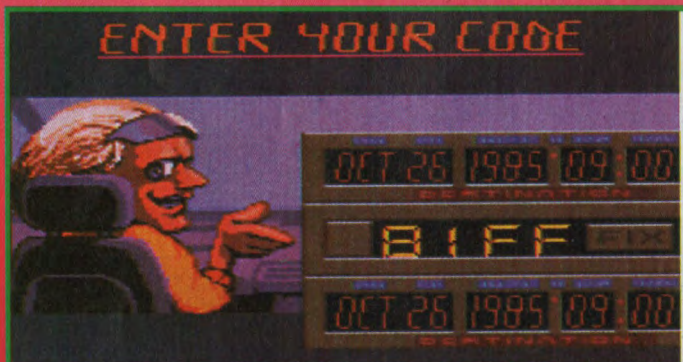
Volete raggiungere senza sforzo l'ultimo livello di questo gioco? Niente di più facile. Entrate nello schermo delle password e inserite il seguente codice: ZHT3bTj33hmvj 7jt4dXrHnR6 TPVFT7R45C



BACK TO THE FUTURE II SNES

PASSWORD PER L'ULTIMO LIVELLO

Vi piacerebbe raggiungere facilmente l'ultimo livello del secondo episodio di questa serie? Inserite BIFF nello schermo delle password e il gioco è fatto.





SUPER

WWF ROYAL RUMBLE

SNES

TRUCCHI VARI

Vi piacerebbe giocare in due (uno contro l'altro o contro la CPU) usando lo stesso wrestler o poter usufruire di un super pugno che stende i nemici al primo colpo? Procedete come segue: andate nello schermo di selezione e premete il tasto L per bloccare la scritta WWF sullo sfondo. Adesso tenete premuti i tasti L e R senza che il simbolo della WWF riprenda a muoversi. Adesso premete il tasto select e scegliete il vostro alter ego. Per quanto riguarda il super pugno, appena accendete il SNES, vedrete uno schermo con alcune informazioni. Premete Y e B contemporaneamente. Se avrete fatto tutto correttamente sentirete un suono. Ora vi basterà dare due pugni all'avversario per devastarlo e avere in mano l'incontro.

JURASSIC PARK

SNES

LIVELLO SEGRETO

In Jurassic Park c'è un bizzarro livello segreto nella montagna a est del Visitor Center. Seguite il sentiero attorno alla montagna finché non arrivate al punto in cui quest'ultimo prosegue verso il basso. Adesso premete verso il muro di roccia e troverete il livello segreto. Qui potete trovare una vita extra e munizioni supplementari oltre a una gigantesca D la cui utilità ci è rimasta ignota. Potete entrare e uscire dal livello quante volte volete in modo da raccogliere un sacco di vite e munizioni tutte le volte che ne avrete bisogno.

YOSHI'S SAFARI

SNES

LIVELLO EXTRA

Appena appare lo schermo dei titoli premete L, R, X, Y e START contemporaneamente. Se avrete fatto tutto correttamente lo schermo diventerà porpora e vi sarà possibile giocare al livello più difficile.

AEROBIZ

SNES

SOUND MENU

Per ascoltare le musiche, giocate normalmente e quando vi verrà offerta la possibilità di continuare premete il tasto SELECT. Tutto qui...

BRAWL BROTHERS

SNES

GIOCARE LA VERSIONE GIAPPONESE

Voi vi starete chiedendo perché mai dovrete giocare la



versione giapponese di questo violento picchiaduro. Semplicemente per il fatto che ci sono molte più opzioni disponibili. Per raggiungere tale scopo premete velocemente i tasti B, A, X e Y quando appare la scritta JALECO.

HOME ALONE

GAMEBOY

LIVELLO 4

Vi piacerebbe ritrovarvi al livello 4? Nella lavanderia procedete verso destra e il gioco è fatto.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SNES

SOUND MENU, ROTAZIONE DEL TITOLO, 7 CREDITI

Da un qualsiasi livello del gioco, tenete premuti i tasti Y, B, X, A e BASSO sul primo joystick e premete START. Avrete accesso così al Sound Test. Premendo START ritornerete al gioco vero e proprio. Ripetete questo trucco per vedere tutti i vari messaggi in particolare due che vi riveleranno che inserendo il codice Y, Y, Y, Y potrete ruotare la scritta Star Wars a vostro piacimento mentre premendo X, Y, A, B, X, X avrete a disposizione 7 crediti. Entrambi vanno effettuati quando appaiono le opzioni principali.

ROCK'N'ROLL RACING

SNES

IMPERSONARE OLAF IL VICHINGO

Ora potete giocare usando un personaggio di un altro gioco Interplay - Olaf il vichingo. Cominciate la partita e andate nello schermo di selezione dei personaggi. Tenete premuti i tasti L, R e SELECT e muovetevi verso destra finché non appare Olaf.

LARRY SOUND MENU

Cominciate una nuova partita e durante la scelta delle opzioni muovetevi su "Larry On". Ora premete L e R per ascoltare tutte le frasi digitalizzate del pazzo annunciatore di questo gioco.

SCEGLIERE IL PIANETA INFERNO

Selezionate il Vs Mode e, quando dovrete scegliere il pianeta, tenete premuti i tasti L, R e SELECT. Premete verso destra per far scorrere i vari giocatori fino a quando apparirà il pianeta Inferno.



SUPER

WING COMMANDER: THE SECRET MISSION

SNES

SCHERMO DELLE OPZIONI NASCOSTO
Quando appare lo schermo dei titoli prendete il secondo joypad e premete insieme i pulsanti L, R, SELECT e START. Sentirete una musica e apparirà uno schermo di selezione che vi permetterà di scegliere il livello, la musica, ecc...

ALIEN VS PREDATOR

SNES

SELEZIONARE IL LIVELLO

Andate allo schermo delle opzioni e premete i tasti L, R, X e A sul secondo joypad e START sul primo.

ROCKY RODENT

SNES

CONTINUE INFINITI

Per far funzionare questo trucco occorre essere molto veloci. Appena appare lo schermo dei titoli premete START. Appena Rocky corre per lo schermo premete Y, A, R, A, B e A. Lo schermo scomparirà e ne apparirà un altro con delle opzioni. Piazzate il cursore su "Continue", selezionate il punto di domanda e potrete continuare tutte le volte che vorrete.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

SNES

PASSWORD

Livello 5: XHRS
Livello 9: XBGS
Livello 13: TFCL
Livello 17: PKYT
Livello 21: CXBV
Livello 25: GYLM
Livello 29: BLZX
Livello 33: RJQZ
Livello 37: BZVG
Livello 41: BRPK
Livello 45: BLHR
Livello 49: XWJR



SUPER STRIKE EAGLE

SNES

MISSIONE SEGRETA

Per accedere a una missione segreta non presente nel gioco normale digitate la seguente password: G6CH4228. Vi ritroverete ad affrontare una missione estremamente difficile ma che, se superata, vi regalerà 2.000.000 di punti.

WAYNE'S WORLD

SNES

SELEZIONARE IL LIVELLO

Per selezionare il livello di partenza usate questo codice. Premete START e aspettate che appaia lo schermo dei titoli e, appena Wayne e Garth fanno la loro comparsa, premete contemporaneamente X, L e R. Lasciateli andare e premete ALTO, Y e B sempre contemporaneamente. Appariranno sulla parte bassa dello schermo dei numeri che potete selezionare con il tasto SELECT e confermare con START.

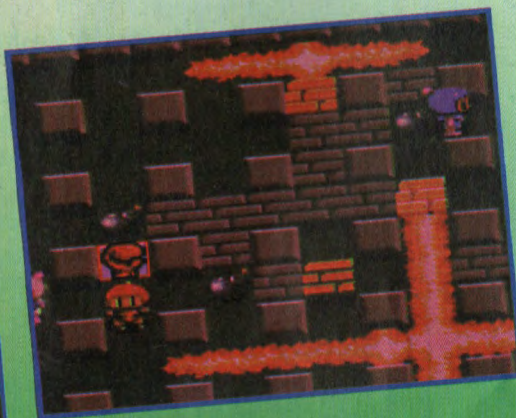
SUPER BOMBERMAN

SNES

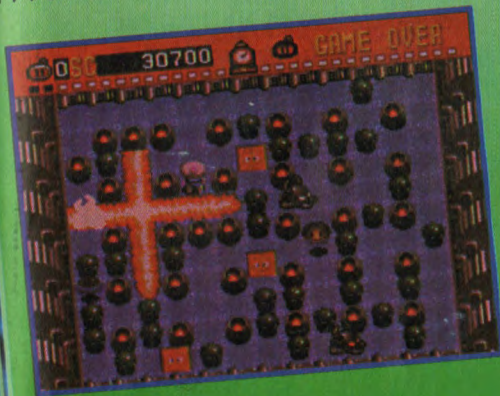
PASSWORD

- 1-2: 1504
- 1-3: 3542
- 1-4: 7512
- 1-5: 4523
- 1-6: 0562
- 1-7: 3535

- 2-6: 3065
- 2-7: 0034

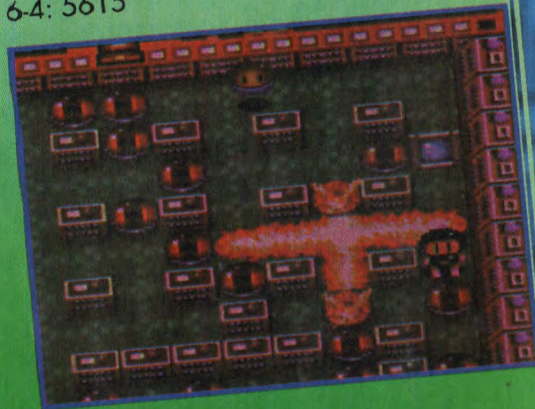


- 4-7: 0135
- 5-1: 4253
- 5-2: 1203
- 5-3: 4242
- 5-4: 1212
- 5-5: 3223
- 5-6: 1264
- 5-7: 3232
- 6-1: 6655
- 6-2: 2603
- 6-3: 6643
- 6-4: 5615



- 2-1: 1054
- 2-2: 5003
- 2-3: 7042
- 2-4: 2015
- 2-5: 6025

- 3-1: 4455
- 3-2: 7402
- 3-3: 3444
- 3-4: 7414
- 3-5: 2423
- 3-6: 1462
- 3-7: 3433
- 4-1: 0153
- 4-2: 4103
- 4-3: 7144
- 4-4: 5114
- 4-5: 6123
- 4-6: 3163



- 6-5: 7623
- 6-6: 3663
- 6-7: 7632



VIOLENZA 4X4

I programmatori giapponesi, ormai è cosa nota, non devono essere psichicamente molto sani. Lo dimostra il fatto che quel ben di dio di conversione per Super Nes che va sotto il titolo di Fatal Fury 2 può essere giocata tranquillamente utilizzando dodici personaggi ovvero aggiungendo al set di base, composto dai classici otto giocatori, anche i quattro boss finali. Ciò significa che non solo si potrà dare luogo a sfide apocalittiche quali Wolfgang Krauser contro Lawrence Blood ma che, ovviamente, le mosse super segrete più spettacolari potranno essere eseguite direttamente da voi. Naturalmente se quei simpaticoni dei programmatori avessero deciso di far uscire la cartuccia con tutti e dodici i personaggi direttamente disponibili sicuramente il voto globale del gioco sarebbe stato un tantino più alto. Vabbè,

BILLY KANE

Super Pole Inside:

destra per qualche istante, sinistra, pulsante X o pulsante Y.

Power Pole Upper:

diagonale bassa sinistra per qualche istante, diagonale alta destra, pulsante X o pulsante Y.

Power Pole Down: destra e, simultaneamente, pulsante X dopo aver afferrato l'avversario.

Fire Crossed Pole: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante A o pulsante B.

Fire Rising Pole: pulsante X o pulsante Y premuti ripetutamente.

Power Pole Smasher: destra e, simultaneamente, pulsante A dopo aver afferrato l'avversario.

Rising Smash: destra, sinistra, pulsante dei pugni.



LAWRENCE BLOOD

Bloody Cutter: giù per alcuni istanti, su, pulsante B o pulsante A.

Bloody Smasher: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante X o pulsante Y.

Bloody Super Spin: sinistra per qualche istante, destra, pulsante X o pulsante Y.

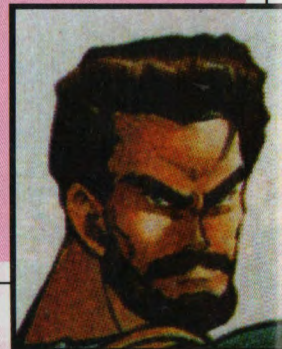
Flying Buster: afferrate l'avversario, saltate, giù, pulsante X.

Mant Slow Touch: destra e, simultaneamente, pulsante X dopo aver afferrato l'avversario.

Mant Speed Touch: destra e, simultaneamente, pulsante A dopo aver afferrato l'avversario.

Rising Power Punch: destra, sinistra e pulsante dei pugni.

Power Kick: diagonale bassa sinistra, diagonale alta destra e pulsante dei calci.



ATAL FURY 2



AXEL HAWK



Axel Slash: pulsante X e pulsante A alternativamente per almeno dieci volte.

Smash Bomber: giù per qualche istante, destra, pulsante X o pulsante Y.

Power Wind Cutter: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, pulsante Y o pulsante X.

Hell Bomber: destra e, simultaneamente, pulsante A dopo aver afferrato l'avversario.

Power Smasher: giù e, simultaneamente, pulsante A dopo aver afferrato l'avversario.

Power Upper: afferrate l'avversario, premete giù e pulsante A per prenderlo a pugni sul testone e, prima di rilasciarlo, sinistra, destra e pulsante B.

Rising Power Punch: destra, sinistra e pulsante dei pugni.

WOLFGANG KRAUSER



High Blitz Ball: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante X o pulsante Y.

Low Blitz Ball: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, pulsante A o pulsante B.

Kaiser Wave: destra, sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, pulsante X o pulsante Y.

Lift Up Drop: destra e, simultaneamente, pulsante X quando l'avversario si trova nei paraggi o sta spiccando un salto nelle immediate vicinanze.

Upper Smasher: sinistra e, simultaneamente, pulsante X dopo aver afferrato l'avversario.

High Kaiser Power Smash: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, diagonale alta destra, pulsante Y.

Low Kaiser Power Smash: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, diagonale alta destra, pulsante X.

Power Blow: destra e, simultaneamente, pulsante A dopo aver afferrato l'avversario.

Rising Power Punch: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra. Quando l'avversario si trova a breve distanza da voi premete il pulsante X o il pulsante Y senza rilasciarli per ottenere, anziché la consueta palla infuocata, una raffica di pugni altrettanto infuocata che arrecherà maggior danno fisico rispetto alla mossa precedente. Uattà!

Power Punch: diagonale bassa sinistra, destra e pulsante dei pugni.

nell'attesa che i nipponici rinsaviscano scioppatevi il cheat mode che attiva il modo a dodici giocatori. Accendete il Super Nes ed attendete che sul monitor appaia il logo della Takara. Ora, prima che questo scompaia, premete in sequenza B, A, X, Y, Su, Sinistra, Giù, Destra, L, R. A questo punto dovrete sentire una voce digitalizzata che vi dà l'okay ed il gioco dovrebbe iniziare col modulo a dodici direttamente attivato. Le faccine corrispondenti ai quattro boss appariranno dunque accanto alle otto facce dei precedenti lottatori. Diavolo di giapponesi...

Cosa farsene di quattro mega-lottatori se non se ne sanno sfruttare le ottime potenzialità? Avete perfettamente ragione e, peraltro, nel libretto di istruzioni le mosse speciali del quartetto non sono descritte neppure in giapponese, figuriamoci poi quelle segrete. Perché credete che sia qui a scrivere come un beota dunque? Andate a leggere qui di fianco per piaser...



VIEWPOINTS



ovvero l'opinione della redazione!!!

GIOCO	PAOLO	MAD MAX	SIMON	CHAR	BIO MASSA	MATTEO	FABIO
ACE WO NERAE! (DSP TENNIS)	8	8	8	8	7		8
ALFRED CHICKEN	7	6	7	5	6	6	
BART AND THE BEANSTALK (GB)		5	7	5	5	6	6
DESERT FIGHTER	9	7	8	6	8	8	9
DORAEMON 2	6	6	4	8	5	5	7
DRAGON BALL Z 2 SUPER BUTOODAN	8	6	7	8	7	6	7
GANBARE GOEMON 2	8	6	4	8	8	7	8
HOKUTO NO KEN 7	5	6	4	6	4	4	5
HUMAN GRAND PRIX 2	7	6	7	5	6	6	7
JIMMY CONNORS' TENNIS (NES)	9	8	8	8	7	8	8
KING OF THE MONSTERS 2	7	7	6	6	7	6	8
MARIO'S TIME MACHINE	5	5	4	4	4	5	5
MR. NUTZ	7	7	7	4	4	7	7
NBA JAM	10	10	10	8	9	9	9
RIDDICK BOWE BOXING	7	7	6	6	5	6	6
RUSHING BEAT SHURA	7	7	6	5	7	6	6
SAILOR MOON R	6	6	4	5	7	6	7
SECRET OF MANA			8	8	8	9	8
SPIDERMAN X-MEN (GB)	5	5	5	5	5	5	6
SUPER GODZILLA	3	5	2	3	4	3	5
TETRIS BATTLE GAIDEN	7	7	7	7	7	7	6
TURTLES 3 - RADICAL RESCUE (GB)	8	7	7	7	6	6	7
TWIN BEE 2	9	8	8	8	10	9	8
UTOPIA	7	6	8	7	8	6	6

SUPERLEGENDA

10 - Un SUPER gioco
5 - Andiamo male...

9 - Awesome
4 - 2 bad

8 - Radicale distruttivo
3 - Ciofeca

7 - Bella li
2 - Aaargh...

6 - Regolare
1 - Top of the fogn

Corri in edicola

alla scoperta de



La Storia Ancestrale

Racconti e giochi epici di miti, mostri e magie



Un viaggio della fantasia in un mitico mondo ancestrale in cui dovrai aiutare le forze del bene a sconfiggere il male.

26 affascinanti storie complete con giochi di ruolo, ognuna con un nuovo mostro da sconfiggere, percorrendo assieme all'eroico Richard il Sentiero Ancestrale, per ritrovare le sei gemme, essenza della vita.

26 appuntamenti in cui dovrai risolvere enigmi, giocare con le carte dei mostri, comporre il puzzle che formerà la Mappa del Mondo Ancestrale ed altri avvincenti giochi.

Scopri la frase che ti rivelerà la fonte del male e che ti farà vincere 10 meravigliosi viaggi ad Euro Disney per due persone.

IN PIÙ, storie di mostri e magie nelle leggende e nei miti del mondo.



CONTENUTI NELL'OPERA:

- avvincenti storie fantastiche
- giochi di ruolo
- enigmi dal Libro delle Profezie
- tasselli per comporre il puzzle della Mappa Ancestrale
- le lettere alfabetiche per scoprire la frase misteriosa
- le carte della Forza dei Mostri
- le carte guida per percorrere il Sentiero Ancestrale
- test d'abilità per trovare oggetti e personaggi nascosti



GIOCA CON NOI